PC Games

Wissen, was gespielt wird

03/09
pcgames.de

03/2009

Titelthema: Divinity 2 • Vorschau: Anno 1404 • Test: Mirror's Edge · Burnout Paradise · F.E.A.R. 2

Mirror's Edge
Test des Action-Spektakels ab Seite 100!

World of Warcraft – Wrath of the Lich King
15 Add-ons, die jeder WoW-Spieler braucht!

DVD

VOLLVERSION THE FALL RELOADED

Stark erweiterte Version des 3D-Endzeit-Rollenspiels!

Die Gilde 2: Seeräuber der Hanse
Umfangreiches Add-on

Stundenlanger Spielspaß:
- Call of Duty 4 Solo-Karten
- Crysis-Mission „Crybusters"
- Max-Payne 2 Mona-Mod

Die allerersten Spielszenen als Video auf DVD!

DIVINITY 2

Hier kommt der schärfste Konkurrent von Gothic 4: Schön wie Oblivion, episch wie The Witcher!

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

Frei ab 18: Der Schlaflose-Nächte-Shooter im Test!

BURNOUT PARADISE

Test: Das bessere Need for Speed Undercover?

16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk

03/09 | € 5,50

4 191278 205504 03

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

MEHR ALS 20 SEITEN HARDWARE

PHENOM 2 • GEFORCE GTX 295

Test: Die schnellsten Grafikkarten und AMD-Prozessoren

COMPUTEC

DIE EROBERUNG DER WELT: ZU LANDE,

Road to Independence

TOTAL WAR – FÜR NEUEINSTEIGER

Wie schon in den erfolgreichen Vorgängern wird auch Empire: Total War wieder einige historische Ereignisse aufgreifen und den Spieler aktiv in den Geschichtsverlauf eingreifen lassen. Diesmal nutzen die Entwickler eine historische Schlacht, um den Einstieg in das Spiel zu erleichtern. Neben der „Grand Campaign" – dem Herzstück von Total War – steht die „Road to Independence" als Spielmodus bereit. Dieser Modus soll aber nicht nur beim Erstkontakt mit Total War den Einstieg erleichtern, sondern bietet auch Total War-Veteranen zusätzliche Abwechslung. Die Gliederung dieser Spielvariante zeigt die spielerische Abwechslung von Empire: Total War perfekt auf:

Jamestown: eine Stadt entsteht, der Grundstein ist gelegt.

Bei der Eroberung kommt es auf die richtige Strategie und Taktik an.

EPISODE 1: DIE GRÜNDUNG VON JAMESTOWN

Der Spieler übernimmt die Verantwortung für die Entwicklung von Jamestown – aus einer zerbrechlichen und auf fremde Hilfe angewiesenen Stadt wird eine mächtige und sich selbst versorgende Kolonie. Neben dem Aufbau muss die Stadt zusätzlich vor den Ureinwohnern verteidigt werden.

EPISODE 2: DER FRENCH INDIAN WAR

Während dem French Indian War, bei dem die Franzosen und Briten um die Vorherrschaft in Nordamerika kämpfen, übernimmt der Spieler die Kontrolle über die britische Kolonialherrschaft unter der Führung von George Washington. Hier kommt es zum ersten Kontakt mit den Features Diplomatie, Offensivtaktiken und Belagerungen – um die Franzosen letztendlich aus dem Land zu jagen.

EPISODE 3: DIE AMERIKANISCHE REVOLUTION

In der dritten und letzten Episode der Road to Independence werden die Amerikaner als spielbare Fraktion in den Mittelpunkt gestellt. Hier müssen die letzten Gegner besiegt werden – was aber nur mit Hilfe der Forschungs-Technologiebäume und mit viel Diplomatie möglich ist. Wer diesen letzten Test erfolgreich besteht, der ist fit für die „Grand Campaign".

2006
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Die Rückkehr ins Mittelalter (1080 bis 1530) wird größer, schöner und besser als der bereits vielfach ausgezeichnete Vorgänger. 17 spielbare Fraktionen, neue und vielfältigere Diplomatie-Features, erweiterte Technologiebäume und eine noch schönere Grafik verzücken die Fans – und auch das Add-On „Kingdoms" überzeugt.

2009
EMPIRE: TOTAL WAR

Die nächste Revolution steht an: Basierte Medieval 2 noch auf der verbesserten Rome-Engine, gibt es diesmal wieder eine komplett neue Technik – inklusive detaillierter Seeschlachten, Ressourcen-Management, historischer Akkuratesse und zahlreicher Mehrspieler-Optionen. Empire: Total War ist das größte und beste Total War-Spiel aller Zeiten.

ZU WASSER UND AUF DER STRATEGIEKARTE

Eine neue Welt! Empire: Total War übertrifft seine vielfach ausgezeichneten Vorgänger in Sachen Umfang, Spieltiefe, Optionsvielfalt und Präsentation.

Was ist neu?

- Komplett neue Grafik – mit mehr Details und noch mehr Einheiten
- Echtzeit-Seeschlachten mit beeindruckender Detailtiefe
- Landschlachten mit verbesserter Menüführung und mehr optischer Abwechslung
- Vollständige Einbeziehung von Gebäuden in die Echtzeitschlachten
- Insgesamt fünf Technologiebäume für mehr spielerischen Tiefgang
- Erweiterte Kampagnenkarte mit neuen Features und Micro-Management (optional)
- Neuer Mehrspieler-Part mit verbesserter Zugänglichkeit und mehr Optionsvielfalt

Fantastische Seeschlachten – in Echtzeit!

Empire: Total War *vs.* Medieval 2: Total War
Was ist neu, was ist besser?

	EMPIRE: TOTAL WAR	MEDIEVAL 2: TOTAL WAR
GRAFIKENGINE	*Komplette Neuentwicklung*	*Basierend auf Rome: Total War*
SPIELELEMENTE	*Kampagnenkarte, See- und Landschlachten*	*Kampagnenkarte, Landschlachten*
SINGLEPLAYER-SPIELVARIANTEN	*Grand Campaign, Road to Independence-Tutorial*	*Grand Campaign*
MULTIPLAYER-SPIELVARIANTEN	*Einzelgefecht, Kampagnenkarten-Modus**	*Einzelgefecht*
INDIVIDUELL STEUERBARE FORSCHUNG	*Ja, via Forschungsbaum möglich*	*Nicht möglich*

** kostenloses Update, erscheint nach Produktveröffentlichung*

„Bombastisch, schön, spektakulär: Das beste Total War aller Zeiten“
(GameStar 02/2009)

EDITORIAL

Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Ein kleines bisschen Horrorshow

DIENSTAG | 16. Dezember 2008

„Hier kommt der schärfste Konkurrent von **Gothic 4**" titeln wir auf dem Cover der aktuellen Ausgabe. Fans wissen: „**Gothic 4**" wird nicht „**Gothic 4**" heißen – stattdessen kommen **Risen** (vom **Gothic**-Entwickler Piranha Bytes) und **Arcania: A Gothic Tale** (von Jowood und den **Desperados**-Machern Spellbound). Beides gewissermaßen **Gothic 4**, beides geplant für dieses Jahr. Doch eines ist gewiss: Der schärfste Rivale heißt in der Tat **Divinity 2** – als einzige deutsche Redaktion sehen wir uns heute die aktuelle Version in Belgien an. Weil es technische Probleme mit der Aufzeichnung des Videos gibt und wir Ihnen unbedingt bewegte Bilder aus dem Spiel zeigen wollen, wird Pressesprecher Claas Wolter von dtp (u. a. **Drakensang**) wenige Tage später eigens von Hamburg nach Nürnberg fliegen und persönlich die neueste Version des Rollenspiels mitbringen. Das nennt man Service. Die Titelgeschichte startet ab Seite 43.

FREITAG | 9. Januar 2009

Das Jahr geht ja gut los: Mit frischen Prozessoren (Intels i7, AMDs Phenom II) und neuen Grafikkarten (Stichwort Geforce GTX) gibt's ruckelfreien Spielspaß bei vollen Details und hohen Auflösungen. Für welche Spiele die Investition lohnt, steht im extradicken Hardware-Teil ab Seite 119.

DONNERSTAG | 15. Januar 2009

Hätte man Anfang 2008 darauf wetten wollen, welche PC-Spiele am Jahresende zu den erfolgreichsten zählen – die Quote wäre nicht sehr gut ausgefallen. **GTA**, **World of Warcraft**, **Call of Duty**, **FIFA**, **Need for Speed** – alles weitgehend vorhersehbar. Eines der originellsten und eindrucksvollsten Action-Spiele ist ins Jahr 2009 gerutscht und erscheint am heutigen Donnerstag: **Mirror's Edge** – den ausführlichen Test lesen Sie ab Seite 100.

FREITAG | 16. Januar 2009

Der absolute Redaktions-Feierabendfavorit heißt derzeit **Left 4 Dead**. Doch nicht nur Valve ist ausgezogen, die Spieler das Fürchten zu lehren (siehe **Alan Wake**, **Aliens: Colonial Marines**, **Bioshock 2** oder **Metro 2033**). Einige Neuheiten aus dem Bereich „Horror" stellen wir in diesem Heft vor, darunter **Silent Hill Homecoming** (Seite 96), **F.E.A.R. 2** (Seite 88), **Resident Evil 5** (Seite 66) und **Still Life 2** (Seite 71). Apropos „zum Fürchten": Der Multiplayer-Schlachtensimulator **Der Herr der Ringe: Die Eroberung** fällt im PC-Games-Test durch – warum, das verrät Ihnen Sebastian Weber ab Seite 84.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT

Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor. Diese jungen Menschen studieren Geschichte, Anglistik, Psychologie, Mathematik oder Journalismus – und sind absolute Spielefans. Was liegt da näher, als das Pflichtpraktikum in der PC-Games-Redaktion zu absolvieren? Frei nach dem Motto: „**Command & Conquer**" statt „Copieren & Caffeekochen". Obere Reihe: Tobias Schmitz, Sascha Lohmüller, Alexander Fleischmann. Vordere Reihe: Johann Trasch, Peter Bathge, Frank Hansen.

AKTUELL IM HANDEL

PC Games Sonderheft Tipps & Tricks
Verlaufen in Liberty City? Verschollen in **Tomb Raider Underworld**? Verfahren in **Need for Speed Undercover**? Das druckfrische Tipps-Sonderheft bietet für unter 5 Euro eine Fülle an Komplettlösungen, Grundlagen, Cheats und Profi-Knifffen für die erfolgreichsten PC-Spiele.

PC Games World of Warcraft Klassenbuch
Hefte raus, Klassenarbeit: Die neue Sonderheft-Reihe „Klassenbuch" widmet sich jeweils zwei WoW-Klassen – Level-Guides, Spielweisen, Fähigkeiten, Talente. Insider-Wissen pur! Den Anfang machen der Paladin und der Todesritter. Auch bequem nach Hause bestellbar unter abo.pcgames.de!

INHALT 03/09

VORSCHAU

Divinity 2: Ego Draconis

Seite 44

Nach **Das Schwarze Auge: Drakensang** plant Publisher dtp, den nächsten Rollenspielkracher zu landen. Wir haben uns beim Entwickler Larian Studios in Belgien angeschaut, ob die Mischung aus klassischen Rollenspiel-Elementen und Drachen-Flugsimulator hält, was sie verspricht.

Seite 88

TEST

F.E.A.R. 2: Project Origin

Horror-Mädel Alma geistert wieder über den PC-Bildschirm. Unser Test auf sechs Seiten zeigt, wie gruselig die Kleine wirklich ist.

Seite 100

TEST

Mirror's Edge

Schwindelerregende Höhen, rasantes Tempo und ein irres Mittendrin-Gefühl – wir testen EAs innovativen Ego-Hüpfer.

▶ = Titelstory

MAGAZIN ab Seite 11

VORSCHAU ab Seite 43

SPIELE

TEST ab Seite 83

HARDWARE ab Seite 119

STANDARDS ab Seite 150

TOP-THEMEN

MODS & MAPS
FALLOUT 3: MOD-SPECIAL

Seite 30

AUFGEWERTET | Bethesdas Rollenspiel erfreut sich auch unter Hobbyprogrammierern großer Beliebtheit. Wir haben für Sie die besten **Fallout** 3-Erweiterungen zusammengetragen.

REPORT
WARHAMMER ONLINE

Seite 36

NACHGESESSEN | Vier Monate bekriegen sich Spieler jetzt schon im MMORPG **Warhammer Online**. Redakteur Robert Horn wagt einen Kontrollbesuch.

REPORT
QUO VADIS, ECHTZEIT-STRATEGIE?

Seite 22

ABGEMELDET? | Segelt das altgediente Genre Echtzeit-Strategie seinem Ende entgegen? Christian Schlütter blickt in die Zukunft.

REPORT
LEGENDÄRE ENTWICKLERSTUDIOS

Seite 24

EINGEMOTTET | Sie schenkten uns Spieleperlen und gingen doch unter. Thomas Wilke schwelgt in seinem Special über legendäre Entwicklerstudios in schönen Erinnerungen.

MODS & MAPS
DIE BESTEN WORLD-OF-WARCRAFT-ADD-ONS

Seite 38

UNTERSTÜTZT | Echte **WoW**-Fans schwören auf kleine, hilfreiche Zusatzprogramme. Wir stellen Ihnen die 15 besten Add-ons vor.

Petra Fröhlich

„2009 wird ein Traumjahr für Rollen- und Strategiespieler."

Wenn man sich die Pläne der Spielehersteller für das aktuelle Jahr so anguckt, dann stellt man erstaunt fest: Dies wird vermutlich DAS Jahr der Strategie- und Rollenspiele. **Anno 1404**, **Empire: Total War**, **Divinity 2** (unsere Titelgeschichte), **Dragon Age**, **Starcraft 2**, **Arcania**, **Sims 3**, **Risen**, **Battleforge**, um nur einige zu nennen. Nur ganz wenige Action-Highlights wie **Mafia 2** oder **Operation Flashpoint 2** stehen auf der Liste. Damit ist 2009 das komplette Gegenteil des vergangenen Jahres, in dem **Grand Theft Auto 4**, **Call of Duty: World at War**, **Far Cry 2**, **Assassin's Creed**, **Left 4 Dead** (dt.) und **Crysis Warhead** für Furore sorgten. Besonders gespannt bin ich auf das Experiment **Battlefield Heroes**: Gelingt es Electronic Arts, das „Spiel gratis, Items und Ausrüstung für echtes Geld"-Prinzip von absurd erfolgreichen Browser-Rollenspielen à la **Legend Online** auf Multiplayer-Shooter zu übertragen? Das könnte die Welt der PC-Spiele nachhaltig verändern.

HORN DES MONATS*
CHRISTIAN SCHLÜTTER

Herr Schlütter schrieb in seiner Vorschau zu **Overlord 2**: „Das malerische Nordend liegt besinnlich unter weihnachtlichem Schnee begraben". Dumm nur: Die entsprechende Region der **Overlord**-Welt heißt Nordberg, wohingegen Nordend die Zone von **World of Warcraft: Wrath of the Lich King** ist. So viel Unwissen will bestraft sein: Da kommt der Test zum **Recherche Simulator 2009** gerade recht.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

PC GAMES LESER-CHARTS

EINZELSPIELER

Platz	Spiel	Hersteller	Test	Wertung
1	Fallout 3	Ubisoft	Test in 01/09	Wertung: 90
2	Far Cry 2	Ubisoft	Test in 12/08	Wertung: 89
3	The Witcher: Enhanced Edition	Atari	Test in 10/08	Wertung: 87
4	Dead Space	Electronic Arts	pcgames.de	Wertung: 88
5	Call of Duty 5: World at War (dt.)	Activision Blizzard	Test in 01/09	Wertung: 80
6	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Test in 01/08	Wertung: 92
7	Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	Electronic Arts	Test in 12/08	Wertung: 79
8	Crysis	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 94
9	Bioshock	Take 2	Test in 10/07	Wertung: 93
10	Mass Effect	Electronic Arts	Test in 08/08	Wertung: 85

KLASSENBESTER | PC-Games-Leser wählten das herausragende Rollenspiel **Fallout 3** zum Spiel des Jahres 2008.

AUF PCGAMES.DE
- Webcode 1: 264c
- Webcode 2: 264d

KÖLNER AUFRUF GEGEN COMPUTERGEWALT

Computec reagiert auf Petition

Eine Kölner Petition, die sich mit drastischen Worten gegen Computergewalt ausspricht, ließ uns und viele Spieler im Dezember den Kopf schütteln. Im Schreiben heißt es tatsächlich: „In Spielen wie […] Halo 3, Crysis, Grand Theft Auto IV u. a. üben [die Spieler] systematisches und exzessives Töten mit Waffen vom Maschinengewehr bis zur Kettensäge. Sie demütigen, foltern, verstümmeln, zerstückeln, erschießen und zersägen Menschen an ihren Bildschirmen." Tiefpunkt des Aufrufs: „Die Spiele sind massive Angriffe auf Menschenrechte, Völkerrecht und Grundgesetz." Und weiter: „Die Entwicklung von Computerspielen wie die Verharmlosung ihrer Wirkungen funktionieren nur, weil Wissenschaftler und Hochschulen seit Langem mitspielen. […] Wissenschaftler, die dies leugnen, machen sich zu Komplizen und sind Profiteure des militärisch-industriellmedialen Komplexes, denn deren Institute erhalten umfangreiche finanzielle Unterstützung der Games-Industrie."

Um den gesamten Flyer zu lesen, folgen Sie bitte dem ersten Webcode (siehe oben).

Zu den Erstunterzeichnern des Aufrufs zählen auch der Fürther Oberbürgermeister Thomas Jung und 20 nicht namentlich genannte Fürther Stadträte. In Fürth hat auch der PC-Games-Verlag Computec Media seinen Sitz. Daher schickte unser Vorstand den Fürther Politikern einen Brief, den Sie auf pcgames.de mithilfe des zweiten Webcodes nachlesen können. Ein Auszug aus dem Schreiben: „Seit mehreren Jahren kämpfen wir aktiv gegen diese undifferenzierte, unsachliche ‚Killerspiele'-Diskussion, die in letzter Konsequenz eine ernsthafte Beschneidung der Rechte unserer Kunden – erwachsener Spielerinnen und Spieler – bedeutet." Weiter enthält der Brief die freundliche Einladung zu einem gemeinsamen Dialog. Und siehe da – Herr Jung nahm das Angebot an und wird im Februar zu Gast in unserem Verlag sein. In der kommenden Ausgabe 04/09 werden wir ausführlich über das Treffen und die hoffentlich fruchtbare Debatte berichten. ❑

Info: www.pcgames.de

Foto: Christian Schlüter

Auch Prof. Dr. Christian Pfeiffer, Leiter des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen, zählt zu den Erstunterzeichnern.

„Kölner Aufruf gegen Computergewalt"
Stellungnahme Computec Media AG

Sehr geehrter Herr Jung,
sehr geehrte Mitglieder des Stadtrates Fürth,

zu unserem Erstaunen haben wir gesehen, dass „Kölner Aufrufes gegen Computergewalt" geführt
Wir sind ein in Fürth ansässiges Medienunterneh
dessen Bestehen auch unmittelbar vom Aus

Den kompletten Brief unseres Vorstandsvorsitzenden können Sie auf der Website pcgames.de nachlesen.

GEWINNSPIEL

Sie nehmen ihm die Tochter, es bleiben nur 96 Stunden Zeit, bevor sie im undurchsichtigen Netz eines Menschenhändlerrings verschwindet. Doch die Entführer haben die Rechnung ohne Vater und Ex-Spion Bryan Mills (Liam Neeson) gemacht. In Zusammenarbeit mit 20th Century Fox verlosen wir zum Kinostart (19.02.2009) des Action-Thrillers **96 Hours** zwei High-End-Grafikkarten von Sapphire.
Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

Wer spielt die Hauptrolle in 96 Hours?

A | Liam Neeson
B | Chuck Norris

- **1x** Sapphire HD 4850 X2 2GB GDDR3 PCI-E Quad DVI-I / TVO
- **1x** Sapphire TOXIC HD 4850 512MB GDDR3 PCI-E Dual DVI-I / TVO

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Conjoin Communication und Twentieth Century Fox of Germany GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 25. Februar 2009**

GERÜCHTEKÜCHE

Rückkehr der Designerlegenden

Warren Spector

Richard Garriott

Neues von den Kult-Entwicklern Richard Garriott (**Ultima Online**) und Warren Spector (**Deus Ex**). Ersterer hatte im letzten Jahr mit einem Ausflug ins Weltall von sich reden gemacht. Anfang Januar 2009 äußerte er offenes Interesse, wieder an einem Spiel zu arbeiten – einem MMO im Fantasy-Szenario. Spector hingegen schweigt noch wie ein Grab, doch mehrere Quellen geben an, er arbeite an einem Micky-Maus-Plattformer mit ungewöhnlichem Steampunk-Design. Spectors Firma Junction Point Studios wurde 2007 von Disney übernommen. ❑

Info: www.pcgames.de

Bildquelle Warren Spector: www.junctionpoint.com | Foto Richard Garriott: Felix Schütz

BRAID

Geniale Knobelei auch für PC

Besitzer einer Xbox 360 freuen sich schon seit August über das Comic-Abenteuer **Braid** – die Durchschnittswertung auf www.metacritic.com liegt bei 93. Im Zeitraum Februar bis März 2009 soll aber auch eine Version für den PC erscheinen. In dem Mix aus Puzzle-Abenteuer und 2D-Plattformer begleiten Sie den Helden durch eine schön gezeichnete Fantasy-Welt und manipulieren den Fluss der Zeit, um Rätsel zu lösen. **Braid** stammt aus der Feder von Jonathan Blow, der für sein Werk mit reichlich Preisen bedacht wurde. Eigentlich sollte die PC-Fassung gegen Weihnachten 2008 erscheinen, doch Blow erklärt: „Da wäre es herausgekommen und einfach [in der Masse] untergegangen." ❑

Info: braid-game.com

GREY'S ANATOMY

Spiel zur Ärzte-Serie geplant

Böse Zungen bezeichnen **Grey's Anatomy** als schnulzige Herzschmerz-Seifenoper, die nur zufällig in einem Krankenhaus spielt. Der Erfolg gibt der Serie aber Recht. In den USA läuft derzeit schon die fünfte Staffel. Publisher Ubisoft gab jetzt bekannt, dass noch Anfang 2009 ein Spiel zur Serie für den PC, die Nintendo Wii sowie den Nintendo DS erscheinen soll. In Grey's Anatomy: The Video Game spielen Sie selbst einen Arzt und müssen komplizierte Operationen durchführen. Noch wichtiger aber sind die zwischenmenschlichen Beziehungen, die es im Hospital zu meistern gilt. ❑

Info: www.ubisoft.de

PC-GAMES-LESER-CHARTS
MEHRSPIELER

Platz	Titel	Publisher	Test	Wertung
1	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Test in 01/08	Wertung: 92
2	World of Warcraft	Activision Blizzard	Test in 02/05	Wertung: 94
3	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
4	Battlefield 2	Electronic Arts	Test in 08/05	Wertung: 91
5	Call of Duty 5: World at War (dt.)	Activision Blizzard	Test in 01/09	Wertung: 87
6	Team Fortress 2	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 84
7	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Test in 07/07	Wertung: 85
8	Warcraft 3: Reign of Chaos	Activision Blizzard	Test in 08/02	Wertung: 92
9	Diablo 2	Activision Blizzard	Test in 08/00	Wertung: 91
10	Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	Electronic Arts	Test in 12/08	Wertung: 79

▲ **AUFSTIEG** | Neue Ausrüstung und frische Skills erwarten die Spieler. Super: **Broken Steel** wird auch das oft kritisierte Levelmaximum heben.

▼ **EISIGE SCHÖNHEIT** | Das erste Add-on versetzt den Spieler nach Alaska, eine frische Umgebung mit ganz eigenem Grafikstil.

FALLOUT 3

Mini-Add-ons per Download

Kurz nach der Veröffentlichung des Editors geht's im neuen Jahr spannend weiter: Bereits Ende Januar soll die erste von drei Download-Erweiterungen (Preis pro Add-on: ca. 10 Euro) für das Endzeit-Rollenspiel verfügbar sein. Sie trägt den Titel **Operation: Anchorage** und versetzt den Spieler in eine Art Simulation, wo er eine gewaltige Schlacht im eisigen Alaska zu schlagen hat. Im Februar folgt dann die Erweiterung **The Pitt**, die Sie in eine Raider-Kolonie, erbaut auf den Ruinen von Pittsburgh, führt. Und im letzten Mini-Add-on namens **Broken Steel** befreit der Spieler das Ödland ein für alle Mal von der Bedrohung durch die Enklave. Das Besondere: **Broken Steel** spielt nach dem Ende des Hauptspiels und ändert das alte Finale daher ein wenig ab. Neben neuer Ausrüstung, Talenten und Quests die beste Nachricht: **Broken Steel** hebt die Levelgrenze deutlich an, man darf seinen Charakter also ausgiebig weiterentwickeln – hurra! ❑

Info: www.bethsoft.com

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Miss Croft steckt in der Klemme

Trotz ordentlicher Kritiken für den bislang letzten Teil **Tomb Raider Underworld** (Test in PC Games Ausgabe 01/09, Wertung: 80) blieben die internationalen Verkaufszahlen deutlich hinter den Erwartungen zurück. Wie Publisher Eidos verlauten ließ, habe man 30 Mitarbeiter des Entwicklerstudios Crystal Dynamics (**Tomb Raider: Legend, Tomb Raider: Anniversary**) entlassen. Die leicht widersprüchliche Begründung: Man wolle sich voll und ganz auf die Weiterentwicklung der **Tomb Raider**-Reihe konzentrieren und das führe zu notwendigen Personalkürzungen. Ein neuer Teil der berühmten Action-Adventure-Serie ist bislang nicht angekündigt. ❑

Info: www.pcgames.de

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

Die Fans sind gefragt

Die Entwickler des kommenden Strategie-Epos bitten die Fans um Entscheidungshilfe: Welches Design für den dunklen Templer, eine beliebte Protoss-Einheit, soll im Mehrspielermodus von **Starcraft 2** auftauchen? Es gibt zwei Varianten: Der erste dunkle Templer (Bild 1) gehört zum Volk der Lenassa und ähnelt seinem Gegenstück aus dem ersten **Starcraft**. Er kämpft mit Warpklingen und verdeckt sein Gesicht mit Stoffen. Das zweite Design (Bild 2) zeigt einen dunklen Templer aus dem Stamm der Zer'atai; diese Krieger tragen doppelköpfige Sensen und Rüstungen, die aus den Knochen erschlagener Zerg gefertigt sind. Falls Sie sich nicht entscheiden können, ist Option 3 etwas für Sie – bei der entscheidet das Spiel zufällig, welches Design in einer Mehrspielerpartie verwendet wird. Beeilen Sie sich – die Abstimmung endet schon am 5. Februar! ❑

Info: http://eu.starcraft2.com/features/protoss/darktemplar-vote.xml

1

2

ROCKSTAR

Take 2 verlängert Vertrag

Ein fünftes **Grand Theft Auto**-Spiel ist so gut wie sicher. Publisher Take 2 hat nämlich die Verträge mit den GTA 4-Entwicklern Rockstar bis zum 31. Januar 2012 verlängert. Rockstar hat sich Unterstützung für die Gründung eines neuen Studios und die Kostenübernahme für ein völlig neues Projekt zusichern lassen. Bei **Champions Online** hingegen ist Take 2 komplett ausgestiegen. Das MMO wird jetzt wohl beim Publisher Atari erscheinen, der kürzlich Entwickler Cryptic Studios kaufte. ❑

Info: www.take2.de

CALL OF JUAREZ 2: BOUND IN BLOOD

Rückkehr in den Wilden Westen

Kurz vor Redaktionsschluss kündigte der Publisher Ubisoft **Call of Juarez 2: Bound in Blood** an. Der Western-Shooter ist als Prequel angelegt, spielt also vor dem ersten Teil aus dem Jahr 2006. Sie schlüpfen in die Cowboy-Stiefel der McCall-Brüder, deren Geschichte im vom Bürgerkrieg geschundenen Georgia beginnt und Sie bis in das raue Mexiko der Azteken führt. Entwickelt wird **Call of Juarez 2** wieder vom polnischen Studio Techland. Das Spiel erscheint noch in diesem Jahr für PC, Xbox 360 und PlayStation 3. ❑

Info: www.ubisoft.de

SIMON THE SORCERER 5

Ab März wird wieder gepöbelt

Atari und TGC vertiefen ihre Zusammenarbeit: Gemeinsam produzieren sie den fünften Teil der beliebten **Simon the Sorcerer**-Reihe, als Entwickler wurde erneut Silver Style (**Goin' Downtown**) verpflichtet. Das klassische Adventure setzt auf gewohnt rotzfreche Dialoge, eine schräge Story und skurrile Charaktere. Für Einsteiger ist wieder eine optionale Rätselhilfe an Bord. Die Grafik wird nicht nur noch feiner, sondern auch etwas comicartiger als im Vorgänger. Release ist schon am 26. März! ❑

Info: www.silver-style.com

▲ **KLASSISCH GUT** | Abwechslungsreiche Locations und mehrere Lösungswege für Puzzles sorgen für Vielfalt.

◀ **INVASOREN** | Die Zauberwelt wird von Aliens überfallen – Simon tritt ihnen mit seiner übergroßen Klappe entgegen.

SPIELE UND TERMINE 03/09

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten)

Legende: ● vorhanden – bisher nicht vorhanden, aber geplant

SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	IM HEFT	INHALT AUF PCGAMES.DE		
				PREVIEW	BILDER	VIDEO	VORSCHAU
Anno 1404	Aufbau-Strategie	Ubisoft	2009	10/08, 03/09	●	●	●
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	07/05, 08/05	●	●	●
Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	2009	06/08	●	–	–
Alpha Protocol	Action-Rollenspiel	Sega	1. Quartal 2009	07/08, 02/09	●	●	–
Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Jowood	2009	06/08, 11/08, 02/09	●	●	–
Arma 2	Taktik-Shooter	Peter Games	1. Quartal 2009	04/08	●	●	–
Batman: Arkham Asylum	Action-Adventure	Eidos	2. Quartal 2009	12/08	●	●	–
Battlefield Heroes	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	1. Quartal 2009	03/08	●	●	–
Battleforge	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	1. Quartal 2009	06/08, 03/09	●	●	●
Borderlands	Ego-Shooter	Take 2	2009	03/08	●	●	●
C&C: Alarmstufe Rot 3 – Der Aufstand	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	März 2009	03/09	●	–	–
Codename: Panzers – Cold War	Echtzeit-Strategie	Atari	Februar 2009	12/07, 04/08, 03/09	●	●	●
Colin McRae: Dirt 2	Rennspiel	Codemasters	2009	–	●	–	–
Company of Heroes: Tales of Valor	Echtzeit-Strategie	THQ	Frühjahr 2009	12/08	●	●	–
Damnation	Action-Adventure	Codemasters	2009	05/08	●	●	●
Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	The Games Company	2010	02/09	●	–	–
Demigod	Echtzeit-Strategie	Atari	Februar 2009	12/08, 03/09	●	●	–
Der Pate 2	Action-Adventure	Electronic Arts	6. März 2009	10/08, 03/09	●	●	●
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard	Nicht bekannt	09/08, 12/08, 02/09	●	●	●
Die Sims 3	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	19. Februar 2009	06/08, 02/09	●	●	●
Divinity 2: Ego Draconis	Rollenspiel	dtp	3. Quartal 2009	09/08, 02/09, 03/09	●	●	●
Dragon Age: Origins	Rollenspiel	Electronic Arts	1. Quartal 2009	09/08, 02/09	●	●	●
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Take 2	Nicht bekannt	03/08	●	–	●
Empire: Total War	Echtzeit-Strategie	Sega	6. Februar 2009	09/08, 11/08, 02/09, 03/09	●	●	●
Fuel	Rennspiel	Codemasters	Sommer 2009	03/09	●	●	●
Ghostbusters: Das Videospiel	Action-Adventure	Atari	19. Juni 2009	02/08, 08/08	●	●	●
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt	05/07, 08/08	●	–	●
Haunted	Adventure	Hamburger Medienhaus	Herbst 2009	01/09	●	–	●
Just Cause 2	Action-Adventure	Eidos	2009	04/08	●	–	●
Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	Herbst 2009	11/07	●	●	●
Metro 2033: The Last Refuge	Ego-Shooter	THQ	Herbst 2009	12/08	●	●	–
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Taktik-Shooter	Codemasters	2009	12/07	●	●	●
Overlord 2	Action-Adventure	Codemasters	Ende 2009	02/09	●	–	–
Prototype	Action-Adventure	Activision Blizzard	2009	06/08	●	●	–
Risen	Rollenspiel	Deep Silver	Nicht bekannt	09/08, 02/09	●	●	●
Simon the Sorcerer 5	Adventure	Atari	26. März 2009	–	●	–	–
Starcraft 2: Wings of Liberty	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard	2009	08/07, 07/07, 05/08, 12/08	●	●	●
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	2010	01/09	●	●	●
Street Fighter 4	Prügelspiel	Capcom	2009	08/08, 03/09	●	●	–
Tom Clancy's Endwar	Echtzeit-Strategie	Ubisoft	1. Quartal 2009	03/08, 03/09	●	●	–
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Ego-Shooter	Atari	Sommer 2009	–	●	●	–
The Whispered World	Adventure	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2009	07/08	●	–	–
This is Vegas	Action-Adventure	Midway	Nicht bekannt	04/08	●	●	●
Venetica	Action-Rollenspiel	dtp	2009	09/08,02/09	●	–	●
Warhammer 40.000: Dawn of War 2	Echtzeit-Strategie	THQ	1. Quartal 2009	07/08, 01/09	●	●	●
X-Blades	Action-Adventure	Zuxxez	28. Januar 2009	08/08, 12/08	●	●	●

GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit mit Rondomedia verlosen wir in diesem Monat Versionen von **Trials 2 Second Edition** und **18 Wheels of Steel Gold Edition**. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage

Auf was fahren Sie in Trials 2 durch die Levels?

A | Traktor

B | Motorrad

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Rondomedia Marketing & Vertriebs GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 25. Februar 2009**

20 x 18 Wheels of Steel Gold Edition

30 x Trials 2 Second Edition

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Call of Duty 5: World at War	Activision Blizzard	Test in 01/09	Wertung: 80
2	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Activision Blizzard	Test in 02/09	Wertung: 93
3	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
4	Need for Speed: Undercover	Electronic Arts	Test in 01/09	Wertung: 80
5	Fußball Manager 09	Electronic Arts	Test in 12/08	Wertung: 86
6	Fallout 3	Ubisoft	Test in 01/09	Wertung: 90
7	FIFA 09	Electronic Arts	Test in 11/08	Wertung: 80
8	Left 4 Dead	Electronic Arts	Test in 01/09	Wertung: 89
9	Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	Electronic Arts	Test in 12/08	Wertung: 79
10	Far Cry 2	Ubisoft	Test in 12/08	Wertung: 89

[Quelle:] SATURN

CRATE ENTERTAINMENT

Titan-Quest-Macher mit neuem Studio

Anfang Januar gaben Arthur Bruno und Eric Campanella, vormals beim mittlerweile geschlossenen Studio Iron Lore für **Titan Quest** zuständig, die Gründung von Crate Entertainment bekannt. Die neue Firma mit Sitz in Massachusetts hat das letzte Iron-Lore-Projekt **Black Legion** aufgekauft und macht jetzt ein Action-Rollenspiel für Konsolen daraus. ❑

Info: www.crateentertainment.com

SLIGHTLY MAD STUDIOS

Rennspiel-Experten umbenannt

Blimey! Games (**GT Legends**) hatte sich einen Ruf als Entwickler realistischer Rennspiele gemacht. Mit der Pleite des Mutterkonzerns 10tacle brachen dann aber ungewisse Zeiten für das Studio an. Nun hat sich aus der Konkursmasse ein neues Studio namens Slightly Mad formiert, das die letzten Projekte **Ferrari Project** und **Kart Attack** (beides Arbeitstitel) weiterführt. ❑

Info: www.slightlymadstudios.com

ELECTRONIC ARTS

Weitere Entlassungen geplant?

Mitte Januar berichteten einige Publikationen, Publisher EA plane die Entlassung von weiteren 400 Mitarbeitern. Die Mobile-Division der Firma habe bereits 45 Mitarbeiter gefeuert. Wir fragten bei EA nach, bekamen jedoch keine Antwort. Erst Ende Oktober hatte EA nach einem Umsatzminus von 310 Millionen US-Dollar 600 Mitarbeiter entlassen. ❑

Info: www.electronic-arts.de

MICROSOFT

Belegschaft drastisch verkleinert

Auch Software-Riese Microsoft entlässt Mitarbeiter. Bis zu 15.000 der 90.000 Angestellten in Europa, in Afrika und im Nahen Osten müssen sich bald einen neuen Job suchen. So will Microsoft jährlich rund 1,2 Milliarden Dollar einsparen. Die bis jetzt äußerst profitable Unterhaltungs-Sparte des Konzerns ist davon aber wohl nicht betroffen. ❑

Info: www.microsoft.de

SONY

Elektronik-Gigant mit herben Verlusten

Die japanische Elektronikfirma erwartet einen Jahresverlust von 1,1 Milliarden US-Dollar. Schuld ist anscheinend die globale Finanzkrise. Seit 14 Jahren hat Sony kein Verlustjahr mehr gehabt. Dies aber ist schon die zweite schlechte Nachricht innerhalb weniger Monate: Erst im Dezember hatte Sony angekündigt, 8.000 Mitarbeiter entlassen zu müssen. ❑

Info: www.sony.de

FREE RADICAL DESIGN

Haze-Macher stehen zum Verkauf

Kurz vor Weihnachten musste das britische Studio wegen finanzieller Schwierigkeiten 140 Mitarbeiter entlassen. Anfang Januar dann die Meldung: Free Radical steht zum Verkauf. Interessenten sind derzeit Monumental Games, Kuju Entertainment und Codemasters. Letztere hatten bereits Free Radicals einziges PC-Spiel **Second Sight** veröffentlicht. ❑

Info: www.frd.co.uk

Die Hits des Jahres 2008

Von: Robert Horn/Thomas Weiß

2008 ist vorbei – weiß jeder. Aber weiß auch jeder, welche Spiele die Verkaufsranglisten anführten? Wir ziehen Bilanz.

Das vergangene Jahr brachte Tops und Flops hervor. Wir konzentrieren uns hier aufs Erstgenannte und präsentieren Ihnen die erfolgreichsten Spiele 2008. Als Basis für die Rangliste dienen die Saturn-Charts, die pcgames.de Woche für Woche veröffentlicht.

Außerdem stellen wir Umfrage-Ergebnisse unter mehr als 500.000 registrierten Benutzern von pcgames.de vor. Wir wollten von der Community unter anderem wissen, welche Verkaufscharts sie für berechtigt, welche für unberechtigt hält – und natürlich das Warum. Zu beiden Fragen erfolgt Grand Theft Auto 4 als meistgenanntes Spiel, wobei die Begründungen variieren.

„Erst auf dem PC groß geworden, dann zuletzt so spät und mies umgesetzt. Danke, Rockstar", schreibt ein offensichtlich enttäuschter User. Ein anderer ist gegenteiliger Meinung: „Grand Theft Auto 4 ist wie immer eine Klasse für sich und jeder Teil war trotz Ähnlichkeit auf eine innovative Weise neu. Trotz der hohen Hardware-Anforderungen hat Rockstar sein Epos hervorragend für den PC konvertiert."

Erstaunlich, wie oft Bugs und Hardware-Anforderungen dem Wörtchen „trotz" folgen: „Trotz technischer Probleme ein Hammerspiel" – „Trotz der Bugs – bei mir läuft es satte 45 Minuten ;) – ein gutes Spiel" – „GTA 4 verdient's, weil es die Fortsetzung dessen ist, was an GTA so attraktiv wirkt. Die Atmosphäre ist genial, die Möglichkeiten sind fast unbegrenzt und der typische GTA-Humor fehlt nicht. Zwar flachen die Missionen zum Ende hin ab, aber für mich ist es dennoch das Spiel des Jahres – trotz anfänglicher Bugs" – solche Äußerungen legen die Vermutung nahe, dass Genialität im Spieldesign die Bug-Dichte aufzuwiegen imstande scheint.

Die anhaltend erfolgreichen Minimal-Add-ons zu Die Sims 2 stoßen auf gerümpfte Nasen. Von unmissverständlichen „Alle Teile sind komplette Volksverdummung" bis zum süffisanten „Die Sims 2: Villen- und Garten-Accessoires – der Name sagt alles" sind sämtliche Negativkommentare abgedeckt.

Ein User hat wenig Verständnis: „Geldmacherei mit Features, die man auch kostenlos online stellen könnte. Die aktuellen Preise dazu sind jedenfalls ungerechtfertigt, lieber zwei bis drei größere Add-ons dafür. Mal sehen, ob die Menschen bei Die Sims 3 wieder darauf hereinfallen." ❑

DIE SIMS 2: ADD-ONS

Mini-Add-ons wie diejenigen zu **Die Sims 2** verkaufen sich prächtig. Ihre Meinung zu solchen Häppchen lautet ...?

1. Als Fan fährt man damit nicht schlecht......6 %
2. Geht so lange okay, so lange Qualität und Umfang stimmen. .... 22 %
3. Halte dergleichen im Allgemeinen für Geldschneiderei.......................... 48 %
4. Mir sind größere Add-ons generell lieber...24 %

1. World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Activision Blizzard

Online-Rollenspiel (Add-on)

Weh oh Weh! Andere Entwickler wären froh, verkauften sie ihre Produkte 100.000 Mal – da rauscht Blizzard mit einem Add-on (noch nicht mal mit einem Hauptspiel!) heran, für das bislang mehr als eine halbe Million Leute allein in Deutschland Geld ausgegeben haben. Und das auch noch in verminten Online-Rollenspiel-Gefilden, wo es regelmäßig die talentiertesten Programmierer wegsprengt. Man könnte auf Business-Seite auf den Erfolg der Kalifornier neidisch werden. Andererseits möge niemand vergessen: Vielleicht kriegt Blizzard jetzt das Stück Kuchen, das zu Starcraft-Zeiten Lüge war: Gespielt wurde das Echtzeit-Strategiespiel nämlich millionenfach, gekauft weniger. Ein Hoch also auf den besten Kopierschutz der Welt: den Online-Account.

Am Ende des Tages stellt sich angesichts dieser spielenden Legion die Frage, wie viele Helden den Titelteil Lich richtig aussprechen können.

AUF 80 | Zehn zusätzliche Stufenanstiege, das bedeutet unzählige Quests und wochenlange Beschäftigung mit frischen Monstern – das zweite WoW-Add-on hat es in sich.

HELD | Eine neue Klasse! Allein die Tatsache, dass Spieler nun als Todesritter Unruhe stiften dürfen, dürfte für ausverkaufte Regale gesorgt haben. Sieht ja auch fies aus, der Typ.

2.

Grand Theft Auto 4

Rockstar Games

Action-Adventure

Der Autoklau läuft tatsächlich im großen Stil, misst man zusätzlich zum Spielverlauf die Verkaufszahlen: Da kriegt **Grand Theft Auto** gleich eine doppelte Bedeutung. Ähnliches bei den Designern von Rockstar, denn die sind genau das, nämlich Rockstars. **GTA** ist der stärkste Gegenpol zum gleichermaßen populären **Die Sims**: Das eine, harmlose, stellt den Spieler als voyeuristischen Gott über Figuren auf, deren Leben entlang der Grundgleise menschlicher Bedürfnisse fährt, das andere, böse, parodiert den amerikanischen Traum, indem es den Königsweg vom Tellerwäscher zum Verbrecherboss in köchelnder Großstadt-Dramatik zeichnet.

Mit Bekanntheit kommt Verruf: **Die Sims** bleibt auf absehbare Zeit wohl als Frauenspiel Marke „Schuhe kaufen" verschrien. Und **GTA** liefert Killerspielgegnern so lange Argumente, wie es Gewalt zulässt, deren Sinnhaftigkeit in ihrer Sinnlosigkeit liegt.

DRAUFGÄNGER | Niko Bellic ist kein netter Typ. Der raubeinige Kerl riskiert gerne mal eine dicke Lippe und scheut sich nicht, Gewalt anzuwenden. Antihelden stehen derzeit hoch im Kurs.

OFFENE WELT | Liberty City, die **GTA 4**-Stadt, ist eine gewaltige Metropole, die Sie vollkommen frei befahren können. Zusatzprogramme und Fehler vermiesen vielen aber schon den Einstieg.

3.

Call of Duty: World at War

Activision Blizzard

Ego-Shooter

Ob Steven Spielberg weiß, dass er mit **Der Soldat James Ryan** nicht nur Film-, sondern auch Computerspiel-Landschaft geformt hat? Aus der Inspiration wuchsen **Medal of Honors** und **Call of Dutys**: Armeen schießen sich seither online zu Hunderttausenden kaputt. Alles, weil sich Klappen der Landungsboote in filmischer Perfektion öffneten. Verrückt, dieser Boom.

WELTKRIEG | Online-Gefechte gehören zu den großen Stärken der Serie. Gute Geschichten nicht.

4.

Fußball Manager 09

Electronic Arts

Kaum ein Titel hat so eine verschworene Fangemeinde wie die **Fußball Manager**-Reihe von Electronic Arts. Dabei verstehen vermutlich nur Eingeweihte, warum die Zahlenschieberei so unglaublich packend ist. Unzählige, für Außenstehende schnöde wirkende Tabellen stehlen hier Online-Schlachten, Level-80-Helden oder Sims-Gewusel die Show. Einfach nur mit ein paar Zahlenreihen, Statistiken, Ergebnissen – und der wohl motivierendsten Aussicht, den geliebten Fußballverein zur Meisterschale zu führen, wenn das schon die Realität verwehrt. Faszinierend.

5.

Spore

Electronic Arts

Es ist schon erstaunlich, zu welchen Ergebnissen eine vollkommene Freiheit in der Gestaltung führen kann. **Spore** beweist das eindrucksvoll, obwohl spielerisch kaum herausfordernd. Die wilden Blüten, die der mitgelieferte Editor in den Kreationen vieler Spieler treibt, bewundern Sie am besten auf Youtube.com. Oder Sie basteln selber an kurznasigen Langohren mit Stielaugen. Oder langohrigen Kurzaugen mit Stielnasen. Mit Namen Günter. Fantasie, oh du Jungbrunnen der Ideen (außerdem fehlte noch eine Zeile, die diesen Kasten auffüllt).

Far Cry 2

Ubisoft

6.

Ein ungewöhnlicher Schauplatz ist es, den Sie in **Far Cry 2** mit Waffe im Anschlag durchstreifen. Immer gleiche Missionen und eine merkwürdige künstliche Intelligenz brachten mehr Aufsehen, negatives freilich. Trotzdem brennt die Savanne knapp 100.000 Mal lichterloh.

Assassin's Creed

Ubisoft

7.

Der agile Assassine Altair zeigt, wohin ein ganzes Genre gehen muss: Denn heute reicht es nicht mehr aus, einen Helden waffenstarrend gen Gegnerhorden zu schicken. Nein, es braucht viel mehr, etwa liebevoll nachgebaute Städte, natürlich frei begeh- und erklimmbar (das „Open World"-Prinzip quasi), virtuelle Menschenmassen und ein ungewöhnliches Setting. Ach, und nach Möglichkeit noch eine zuckersüße Entwicklerin wie Jade Raymond, die bei jedweder Gelegenheit ihr strahlendes Lächeln präsentiert.

LAUFSPORT | Gefechte lassen sich leicht durch geschicktes Kontern gewinnen.

Warhammer Online

GOA

8.

Ein ewiger Krieg Gut gegen Böse reicht, um **WAR** zu einem soliden **WoW**-Konkurrenten zu erheben. Mit den Spielermassen des Genre-Primus kann sich diese PvP-Hatz nicht messen. Eine schmucke Alternative im kargen MMORPG-Land bleibt **Warhammer** dennoch.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Sind Ihnen qualitativ hochwertige Fortsetzungen bekannter Serien (z. B. **Call of Duty**) lieber als Produkte mit jeweils neuen, dafür womöglich schlechteren Inhalten?

1. Kaufe lieber weitere hochwertige Teile populärer Spiele-Serien......**21%**
2. Bevorzuge das Risiko von Innovation gegenüber Wiederholungen......**30%**
3. Hängt von der entsprechenden Marke ab. **49**

Das Schwarze Auge Drakensang

dtp

9.

Der Stempel mit der Aufschrift „Aus Deutschland" ruft bei Rollenspielern Sorgenfalten von der Tiefe des Mariannengrabens hervor. Andere Spiele, alle gut gemeint und weniger gut umgesetzt, hatten diese Kluft gerissen. **Drakensang** schaffte dennoch das Unmögliche, ließ sich für die auffällige Abwesenheit von Fehlern gebührend feiern. Inzwischen hat das Rollenspiel die 100.000er-Marke überwunden. Trotz oder gerade wegen des imaginären Stempels mit der Aufschrift „Aus Deutschland".

STOPP | Witzige Quests, pausierbare Kämpfe und wenig Fehler heben **Drakensang** hervor.

FIFA 09

Electronic Arts

10.

2006 ging es daneben (buh, Italien!) 2008 in der EM ebenso (buh, Spanien!). Macht aber nichts, schließlich gaukelt uns die virtuelle Fußball-Welt mit der **FIFA**-Reihe Jahr um Jahr vor, dass unser Lieblingsverein allein durch unsere Fingerfertigkeit am Gamepad triumphierend die Meisterschale in die Höhe reckt. Ein wahrer Genuss, um vom mitleiderregenden Gekicke deutscher Ballprofis abzulenken. Wenn schon nicht auf der Bühne des Lebens, so lasst die Kicker-Millionäre wenigstens auf dem virtuellen Rasen Götter sein!

11. Die Sims 2: Freizeit-Spaß

Electronic Arts

Der Goldesel in Spieleform beschert EA auch weiterhin einen Geldregen, der inzwischen locker für einen eigenen Dagobert-Duck-Speicher reichen dürfte. Darin sitzt dann **Sims**-Erfinder Will Wright, paddelt durch Dublonen und denkt sich weitere lustige Add-ons aus, ...

12. Die Sims 2: Apartment-Leben

Electronic Arts

... wie etwa dieses hier. Man munkelt, die Verkäufe von **Apartment-Leben** reichten Will für die lang ersehnte Anschaffung diamantbesetzter Wasserhähne. Spaß beiseite. **Die Sims** dominieren die Charts in jedem Jahr, die Wasserhähne waren nur ein wenig vergoldet.

13. Sacred 2: Fallen Angel

Deep Silver

Leicht bekleidete Damen rennen mit riesigen Schwertern durch technisch brillante Welten die vor Monstern, Aufgaben (und dem einen oder anderen Bug) geradezu platzen. Wem das nicht Grund genug ist, der kauft **Sacred 2** einfach als Zwischensnack vor **Diablo 3**.

14. Age of Conan

Eidos

Mit einem markigen Spruch möge Arnold, der „Gouvernator" und ehemaliger Conan-Darsteller im knappen Höschen, die Köpfe der Entwickler zusammenkrachen lassen, denn **AoC** ist schlicht unfertig. Das hat er wohl auch, das MMO befindet sich auf dem Weg der Besserung.

15. C&C: Alarmstufe Rot 3

Electronic Arts

In einer Welt, in der Kampfbären, an Land krabbelnde Schiffe und niedliche, tödliche asiatische Schulmädchen zum Tagesprogramm gehören, sollte man sich über gar nichts wundern. Auch nicht, wenn die Missionsbeschreibung von holden Damen mit viel zu weitem Ausschnitt und mittelmäßiger schauspielerischer Leistung erfolgen. **Alarmstufe Rot 3** bringt eine gesunde Portion Absurdität in ein Genre, das sich leider oft viel zu ernst nimmt. Hier darf gelacht werden. Oder – angesichts der KI – geweint.

AMÜSANT | Auch wenn der Humor oft ein wenig platt daherkommt: Der Titel birgt Lacher.

GRAND THEFT AUTO 4

Hätten Sie GTA 4 auch gekauft, wären Ihnen die technischen Probleme bekannt gewesen?

1. Ja, wäre Risiko eingegangen.......................... 20%
2. Nein, keine Lust auf Frust. 24%
3. Besitze GTA 4 (PC) nicht. .. 56%

DER REST VOM FEST

16. Command & Conquer 3: Kanes Rache
Wenn Oberbösewicht Kane sauer ist, dann haut er auf den Putz. Diesmal ist er stinksauer.

17. Fallout 3
Das Rollenspiel kam sehr gut an. Ein Umstand, der sich nicht in den Verkaufszahlen niederschlägt.

18. Die Sims 2: IKEA Home-Accessoires
Das dritte Sims-Add-on in unserer Reihe. Diamantene Wasserhähne, Sie wissen schon.

19. Need for Speed Undercover
Eine Serie verkommt zum jährlichen Ereignis. Gekauft wird's trotzdem.

20. Crysis Warhead
Wieder im Dschungel, dieses Mal als Psycho: Verdammt, sieht dieses Spiel gut aus!

Quelle: A. Dreher/PIXELIO. Montage: Hansgeorg Hafner

Quo vadis, Echtzeitstrategie?

Von: Christian Schlütter

Enttäuschende Neuerscheinungen, ideenlose Entwickler – geht ein altgedientes Genre langsam dem Ende entgegen?

Warum sind die Dinosaurier ausgestorben? Eine Frage, die die Menschheit seit Jahrzehnten beschäftigt. Werden wir uns vielleicht irgendwann fragen, was zum Niedergang der Echtzeitstrategie geführt hat? PC Games wirft einen Blick auf ein scheinbar aussterbendes Genre.

Goldene Zeiten waren die 90er-Jahre des letzten Jahrtausends für Strategiefans. Mit Command & Conquer und Warcraft verursachten zwei Serien einen schieren Flächenbrand an Echtzeitstrategietiteln. Es folgten unzählige Nachahmer von War Wind bis Krush, Kill'n'Destroy. Über mangelnden Spielstoff konnten sich Rohstoffsammler und Rahmenzieher nicht beschweren. Heute hingegen sieht es so aus, als fehlten dem Genre die nötigen Innovationen. Zuletzt enttäuschten Vertreter der Echtzeitstrategie, blieben hinter den Erwartungen weit zurück.

Allen voran natürlich Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3, das im Vorfeld als triumphale Rückkehr von Alarmstufe Rot-Witz und -Spielgefühl hochgejubelt wurde. Schon kurz nach Eintreffen der Testversion stellten wir fest, dass die Entwickler zu viel auf Schein und zu wenig auf Sein geachtet hatten. Während in den Videosequenzen teure Schauspieler herumhampelten, waren die Missionen selbst oft nur Aufgüsse von Aufträgen aus Command & Conquer 3: Tiberium Wars. Und auch die gerade angekündigte Erweiterung Der Aufstand (siehe Vorschau Seite 78) bietet mehr vom Gleichen.

Ein einzelner Ausreißer aber trägt kein ganzes Genre zu Grabe. Die Echtzeitstrategie krankt oberflächlich betrachtet nicht an einzelnen Fehlgriffen, sondern an einer weitgreifenden Ideenlosigkeit. Wirkliche Innovationen sind schon lange nicht mehr auf den virtuellen Schlachtfeldern aufgetaucht. Seit dem Squad-Management von Warhammer 40.000: Dawn of War und Company of Heroes haben sich wenige Neuerscheinungen an einem frischen System versucht.Schlimmer noch: Es bleiben sogar die Klone aus! Keine schlechte Warcraft-Kopie weit und breit, selbst diese Unterschicht des Genres versandet.

Großes Heulen und Zähneklappern also bei Freunden von Panzern und Kriegstrompeten? Nur fast! Denn wer tiefer gräbt, hat schnell wieder Hoffnung für die Zukunft der Echtzeitstrategie.

Die Großen des Genres setzen bei der Neudefinition ihres Tätigkeitsfeldes auf packende Kampagnen. Natürlich soll Starcraft 2:

STIMMEN AUS DER COMMUNITY

Ist die Echtzeitstrategie wirklich tot? Gibt es da noch etwas zu retten? Atemnot oder Atempause? Wir fragten auf PCGames.de nach Ihrer persönlichen Meinung.

User Boesor: „Ein innovatives Spiel ist nicht unbedingt gut. [...] Mir kommt es auf Spielspaß an. Und den kann ich auch mit traditionellen Spielen haben."

User Kristian: „Die Spielehersteller richten sich immer mehr nach uns Konsumenten. Innovative Ideen [...] und komplexere Spiele gehen dabei leider verloren."

User Petzi-Baer: „Also, wenn Echtzeitstrategie tot ist, dann is' der Ego-Shooter schon am Verfaulen. [...] Seit Jahren immer nur Grafik."

Wings of Liberty seinem Vorgänger in Sachen Multiplayer in nichts nachstehen. Aber Blizzard setzt vor allen Dingen auf eine ausgefeilte Story, die sich sogar über drei Spiele ziehen soll. Und auch Relic will mit **Company of Heroes: Tales of Valor** keine gesichtslose Armee für fixe Duell-Schlachten präsentieren, sondern konzentriert sich auf die Aufträge eines einzelnen Panzertrupps.

Und auch in Sachen Spieldynamik stehen Neuerungen an. **Empire** bringt zum Beispiel Schiffsschlachten in die **Total War**-Serie ein, bei denen Sie Breitseiten und Windrichtung berücksichtigen müssen. Andere Titel verwenden Rollenspiel-Elemente, um Akzente zu setzen. In **Demigod** befehligen Sie einzelne Kreaturen mit Erfahrungspunkten und Ausrüstungsgegenständen, anstatt einen Panzer nach dem anderen im Getümmel zu verheizen. Und auch **League of Legends: Clash of Fates** (Vorschau auf Seite 54) setzt Fantasy-Helden ein, die mit der Zeit besser werden. Ein besonderer Anstoß zu neuen Spielideen könnte ausgerechnet aus Deutschland kommen. Im Ingelheimer Electronic-Arts-Studio Phenomic entsteht derzeit **Battleforge**, das mit einer Mischung aus Fantasy-Schlachten und Sammelkartenspiel Impulse geben will.

Schützenhilfe bekommen Hobby-Strategen in letzter Zeit aus völlig ungeahnter Richtung. Einige Titel, die speziell für Konsolen entwickelt wurden, schicken sich an, neue Konzepte in das Genre zu bringen. Während Sie in **Tom Clancy's Endwar** Ihre Einheiten per Sprachbefehl steuern können, fixiert **Stormrise** die Kamera auf der jeweils aktiven Einheit und bringt damit eine völlig neue Perspektive für Computer-Generäle mit. Die PC-Version beider Spiele stellen wir Ihnen ab Seite 64 vor. Dass diese Ideen aus der Schwierigkeit geboren sind, Echtzeitstrategie vom Keyboard auf das Gamepad zu verfrachten, schmälert nicht das Verdienst dieser Projekte: Sie verschaffen uns einen neuen Blick auf unser Lieblingsgenre.

Letztlich aber bestimmt der Spieler durch seine Käufe, ob frische Konzepte eine Chance bekommen und damit das Genre seinen Schwung behält. ❑

UMFRAGE: WAS BRINGT DIE ZUKUNFT?

Welchen Titel würden Sie am ehesten als die „Zukunft der Echtzeitstrategie" bezeichnen?

Battleforge

Empire: Total War

Wir fragten die User von pcgames.de nach ihrer Meinung - hier das Ergebnis:

1. Starcraft 2 .... 57%
2. Empire: Total War 14%
3. Dawn of War 2 .... 8%
4. Company of Heroes: Tales of Valor 7%
5. World in Conflict: Soviet Assault 6%
6. Battleforge 3%
7. Sins of a Solar Empire 3%

Starcraft 2

ZUGPFERD | Über die Hälfte der Teilnehmer wartet auf **Starcraft 2**. Das Spielprinzip von **Battleforge** (oben links) überzeugt dagegen nur drei Prozent.

Legendäre Entwicklerstudios

Von: Thomas Wilke

Die Besten sterben jung, auch in der Spiele-Industrie. Blickpunkt: gescheiterte Existenzen.

Spiele sollen Spaß machen", sagt der Kunde. „Und rentabel sein", fügen Publisher und Entwicklerstudios hinzu. Beides zu bewerkstelligen, erweist sich oft als schweres Unterfangen. Und trotzdem: Erfolg sichert keine Existenzen.

Im Laufe der Jahre spülten unaufhaltsame Wellen wirtschaftlicher Entscheidungen teils herausragende Branchenvertreter aus der Industrie. Jüngstes Beispiel: die Ensemble Studios. Der langjährige Partner Microsoft will das Entwicklerstudio schließen, sobald Halo Wars (Xbox 360) das Presswerk verlässt. Trotz erfolgreicher Serien (Age of Empires, Age of Mythology) sieht der Branchenriese keine Zukunft im Experten-Ensemble für Strategiespiele.

Midway, Vermarkter von The Wheelman und Unreal Tournament 3, kämpft derweil mit einer finanziellen Notlage; der Bankrott des Unternehmens scheint unausweichlich. Ein Blick in die Vergangenheit jedoch beweist: Die anhaltende Finanzkrise trägt nicht die alleinige Schuld, zahlreiche Faktoren entscheiden über Sieg und Niederlage im Zeitalter der sozialen Marktwirtschaft. PC Games über legendäre, aber gescheiterte Existenzen der Spiele-Industrie. ❑

PSYGNOSIS

Lemmings

Das britische Entwicklerstudio Psygnosis ist im Kern noch existent, arbeitet jedoch unter einem neuem Namen: SCE Studio Liverpool. Seit 1993 gehören die Lemmings-Macher zum japanischen Traditionsunternehmen Sony.

Aus den Überresten von Imagine Software entstand das Entwicklerstudio Psygnosis, ansässig in Liverpool, England. Es ist berühmt für die kleinen Männlein, die den Tod nicht fürchten: Lemminge. 1986 veröffentlichte das Studio Deep Space und legte damit den Grundstein für zehn Jahre düstere Cover-Gestaltung. Wer Ende der 80er-, Anfang der 90er-Jahre auswählenden Blickes vor dem Spieleregal stand, erkannte ein Psygnosis-Produkt in Sekundenbruchteilen. Einen Namen machten sich die Engländer vor allem durch damalige State-of-the-Art-Grafik und Videosequenzen, oft zulasten der Spielmechanik. Dieser Tradition folgend, konzentrierten sie sich im Konsolenkampf auf den Amiga. Der hatte mehr Power unter der Haube als sein Konkurrent namens Atari ST. Den großen Durchbruch schaffte Psygnosis mit Shadow of the Beast, einem audiovisuellen, spielerisch umstrittenen Meisterwerk des Jahres 1989. Und dann: die Lemminge. 1991 manifestierten hunderte kleiner Suizid-Akrobaten die Popularität des Studios. Zwei Jahre später watschelten sie zu Sony Computer Entertainment, machten Platz für Wipeout, Discworld, Destruction Derby und Formula 1. 1999 änderte Sony den Brand-Namen in Sony Studio Liverpool. Noch heute arbeiten dort ehemalige Psygnosis-Veteranen.

ENSEMBLE STUDIOS

Das Ensemble legt seine Instrumente nieder, in Texas ziehen sie die Hüte.

Nach sechs Jahren gewinnbringender Partnerschaft übernahm Publisher Microsoft die Ensemble Studios im Jahr 2001. Seit 1995 zeichneten die Strategie-Experten für Age of Empires und Age of Mythology verantwortlich, heimsten zahlreiche Game-of-the-Year-Awards und andere Auszeichnungen ein. Böse Überraschung im September 2008: Microsoft gab bekannt, Ensemble nach der Fertigstellung von Halo Wars zu schließen. Ein ähnliches Schicksal ereilte das MMO-Projekt des Studios, das im Halo-Universum spielt: Nicht mehr als ein paar Dutzend Konzeptgrafiken zeugen von seiner gescheiterten Existenz.

Halo Wars

SHINY ENTERTAINMENT

Im Alleingang wurde Shiny Entertainment vom Erfolg begleitet. Unter der Führung von Infogrames jedoch nahm der Negativtrend seinen Anfang.

Entwicklerlegende David Perry benannte sein Entwicklerstudio nach dem R.E.M.-Song „Shiny Happy People". Anfang der 90er-Jahre entwickelte er das Terminator-Spiel zum Film, Publisher Virgin Games lud zur Fertigstellung nach Amerika. Perry organisierte sich eine Greencard und blieb in Übersee, produzierte Global Gladiatos, Cool Spot, Das Dschungelbuch und Aladdin für diverse Systeme. Um die Gründung von Shiny Entertainment zu finanzieren, schloss er einen Deal mit Playmates Interactive Entertainment. Aus dieser Zusammenarbeit stiegen Earthworm Jim, Earthworm Jim 2 und MDK empor. Während der Entwicklung des qualitativ bescheidenen Enter the Matrix investierte Publisher Infogrames (später Atari) 47 Millionen US-Dollar, um Shiny als hauseigenes Entwicklerstudio zu gewinnen. Bereits vier Jahre später schien die Abstoßung der Schmiede in Stein gemeißelt: Perry kündigte. Foundation 9 Entertainment übernahm Shiny noch im selben Jahr, 2007 erfolgte der aufgezwungene Zusammenschluss mit The Collective zu Double Helix Games. Perry indes gründete gameconsultants.com und gameinvestors.com, zwei Unternehmen zur Unterstützung junger Entwicklerstudios.

Cool Spot

BLACK ISLE

Publisher Interplay gründete die Black Isle Studios 1996 mit dem Vorsatz, sich stärker auf dem Rollenspiel-Markt zu etablieren.

Im sonnigen Orange County, Kalifornien, entwickelten die kreativen Köpfe Fallout (dt.), Fallout 2 (dt.), Planescape Torment sowie die Icewind Dale-Serie. Unterstützend arbeiteten sie mit Bioware an Baldur's Gate 1 und 2 und mit Reflexive Entertainment an Lionheart.

1998 verließen einige Mitarbeiter aufgrund von Uneinigkeit mit dem Mutterkonzern hinsichtlich geplanter Team-Strukturen das Studio. Ende 2003 entledigte sich Interplay der kompletten Black-Isle-Belegschaft – finanzielle Schwierigkeiten waren ausschlaggebend für die Entscheidung.

Planescape Torment

IRON LORE

Iron Lore kam, sah und ging dann wieder: eine Kurzgeschichte mit offener Schuldfrage.

Im Oktober 2000 von Brian Sullivan (Age of Empires) gegründet, brachte das Entwicklerstudio in sieben Jahren zwei Spiele heraus: Titan Quest und Titan Quest: Immortal Throne. Die Verkaufszahlen waren desaströs. Und ohne Geld kein neues Projekt. Und ohne Projekt … na ja, Sie wissen schon. Kurz nach der Schließung meldete sich THQ-Kreativdirektor Michael Fitch zu Wort: Journalisten, Spieler, Hardware-Verkäufer, Raubkopierer – sie alle hätten Schuld gehabt am Niedergang des Studios.

Titan Quest

WESTWOOD STUDIOS

In einer Garage in Las Vegas gründeten Brett Sperry und Louis Castle 1985 Westwood Associates, den späteren Urvater des modernen Echtzeit-Strategie-Genres.

Zwei junge Männer, beide unerfahren im Programmieren von Spielen. Die Kenntnisse mussten sie erst sammeln, indem Sie drei Jahre lang für Epyx 8-Bit-Spiele auf 16-Bit-Systeme, darunter Commodore, Amiga und Atari ST, portierten. 1988 der kleine Durchbruch: Sie erhielten einen Auftrag von Electronic Arts: Mars Saga, ein Rollenspiel im Science-Fiction-Setting, eine Eigenkreation, keine Portierung. Alles lief schief, trotz Know-hows und der nötigen finanziellen Mittel. Schuld war der von EA oktroyierte Termin, Mars Saga musste noch 1988 erscheinen. Unmöglich, sagten Brett Sperry und Louis Castle, aber Electronic Arts bestand darauf. Das finale Produkt war unfertig. Ein Flop. Mehr Glück hatte Westwood zwei Jahre später mit der Eye of the Beholder-Reihe, einem Rollenspiel, basierend auf dem Dungeons & Dragons-Regelwerk. Der Serienerfolg machte den britischen Publisher Virgin Interactive auf Brett Sperry und Louis Castle aufmerksam. Bereits 1992 war die Übernahme durch Virgin unter Dach und Fach, Westwood entwickelte fortan unter dem Namen Westwood Studios. Noch im selben Jahr erschien Dune 2: Battle for Arrakis, das nachhaltig die Popularität der Echtzeit-Strategie beeinflusste. 1995 gelang dem Entwickler der große Durchbruch mit Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt. Electronic Arts übernahm das Studio kurzerhand 1998. Der Ego-Shooter Command & Conquer: Renegade sowie Lands of Lore gelten als Tiefpunkt des kreativen Schaffensprozesses, 2003 löste Electronic Arts das Studio auf. Dem Angebot, weiterhin für EA zu arbeiten, kamen nur die wenigsten Westwoodler nach.

Dune 2

RENEGADE SOFTWARE

Vom Entwicklerstudio zum Publishing-Label: Renegade Software hielt sich beachtliche sechs Jahre auf dem Markt. Dann fiel es dem Hunger der Großen zum Opfer.

1991 gründete das Entwicklerstudio Bitmap Brothers sein eigenes Publishing-Label: Renegade Software. Diese Entscheidung basierte laut eigener Aussagen auf Unzufriedenheit mit externen Vermarktern. Ziel des Ganzen: Die Bewahrung der künstlerischen Freiheit sowie eine stärkere Präsenz des Entwicklernamens. Zu Renegades Portfolio gehörten entsprechend viele Spiele der Bitmap Brothers, darunter Xenon, Speedball 2 und Z. Mit zunehmender Popularität häuften sich Software-Klassiker externer Entwickler, allen voran Teile der Sensible Soccer-Serie sowie das Adventure The Flight of the Amazon Queen. Weil Erfolg selten unbemerkt bleibt, fügte sich Renegade 1995 in die Warner-Interactive-Sparte von Time Warner ein. Die verkauften Renegade 1997 an GT Interactive, das spätere Infogrames, das spätere Atari. Das Renegade-Label jedoch überlebte nicht mal die erste der zwei Namensänderungen.

SIERRA

Vom Adventure-Paar zum Branchenriesen und weg von der Bildfläche. Die Sierra-Geschichte endet abrupt.

World in Conflict

Das Ehepaar Ken und Roberta Williams spielt leidenschaftlich gern Adventures. 1979 machten sie ihr Hobby zum Beruf und veröffentlichten unter dem Namen Sierra On-Line das erste Grafik-Adventure: Mystery House. Die Verkaufszahlen übertrafen selbst kühne Erwartungen; rund 15.000 Exemplare rutschten über die Ladentheke, Ken und Roberta scheffelten mehr als 100.000 US-Dollar Gewinn. Dann zogen sie weg aus Los Angeles, aufs Land, ihrer Kinder wegen. 1984 wackelte Sierra im Sturm des Kapitalismus, wirtschaftliche Fehlentscheidungen bedrohten die Existenz des Studios. Ein Deal mit IBM bewahrte die Williams vor dem Bankrott. Zum Start eines neuen PCs bat der Hardware-Riese um ein revolutionäres Spiel, versprach Projektfinanzierung und Entlohnung. Das Ergebnis hörte auf den Namen King's Quest und bildete den Auftakt einer erfolgreichen Adventure-Serie. Für den IBM-PC hingegen interessierte sich kaum jemand. Teil 5 des königlichen Abenteuers stellte Anfang der 90er-Jahre einen mit 500.000 verkauften Exemplaren neuen Meilenstein für Sierra dar. Dem Wunsch nach Expansion und Sortiments-Erweiterung folgend, zählte das Unternehmen 1991 rund 300 Mitarbeiter, fünf Jahre später 1.100. In der Zwischenzeit entstanden Klassiker wie Gabriel Knight und die Leisure Suit Larry-Serie. 1999 erfolgte die knapp eine Milliarde US-Dollar schwere Übernahme durch Vivendi. Nach weniger ruhmreichen Produktionen, darunter Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, kürzte Vivendi das Sierra-Budget. Im Zuge der Fusion zu Activsion-Blizzard stießen die Verantwortlichen die Marke endgültig ab.

Das wird gespielt

Der Kreis der Erhabenen ist klein: Spiele, die Menschen dauerhaft an den Bildschirm fesseln.

Webcode: Gehen Sie auf www.pcgames.de und geben Sie dort den Code ein.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden ihren Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Noch besser ist es, wenn Hersteller selbst ihre Babys hegen und pflegen. So geschehen bei **Crysis**: Zur Weihnachtszeit gab's zwei frische Karten. Außerdem präsentieren wir Ihnen diesen Monat **Fall from Heaven 2** für **Civilization 4**, das **LAN-Map-Pack** für **Far Cry 2** und mit **Mona The Assassin** ein spannendes Abenteuer für **Max Payne 2**. ❑

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
A Vampyre Story Patch #1	–	–	●
Alarm für Cobra 11 – Burning Wheels Patch 1	–	–	●
Call of Duty 4: Homefront Cells + Downtown	●	●	–
Civilization 4: Fall from Heaven 2	●	●	–
Command and Conquer 3: Kanes Rache v1.02	●	–	●
Crysis: Crybusters – A Crystmas Story	●	●	–
Crysis Wars Patch 1.3 (int)	●	–	●
Fallout 3: Garden of Eden Creation Kit	●	●	–
Far Cry 2: LAN-Map-Pack	●	●	–
Fußball Manager 09 Patch 2	●	–	●
Gothic 3: Götterdämmerung v.1.07 (d)	●	●	–
Gratisspiel: Facade	●	–	●
Max Payne 2: Mona The Assassin	●	●	–
Need for Speed: High Definition Patch	●	●	–
Sacred 2: Fallen Angel v2.34 (d)	●	–	–
Shaun White Snowboarding v1.01 (int)	–	–	●
Spore: Mod-Package	●	●	–
The Witcher: Enhanced Edition v2.3 (int)	●	●	–
Tomb Raider: Underworld v1.1 (int)	–	–	●
X3: Terran Conflict v1.4 von 1.01 (int)	–	–	●

R +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWS

MOD DES JAHRES

Schon zum siebten Mal ruft die Webseite moddb.com zur Wahl der „Mods of the year"-Awards auf. Bis Ende Februar können die Nutzer ihre Stimme für ihre Lieblingsmodifikationen und Freeware-Spiele abgeben. Natürlich gibt es (neben dem immensen Ansehen) auch Preise abzusahnen: DVDs, die Lizenz für eine exklusive Game-Development-Software und sogar eigene Server stehen für die Sieger bereit. Bekannte Gewinner des Preises sind beispielsweise **Garrys Mod** oder **Red Orchestra**.
Info: www.moddb.com

A VAMPYRE STORY PATCH 1

Adventure-Fans finden auf unserer DVD den ersten Patch für das Vampirspiel. Der behebt einige Bugs wie das Parfüm-Problem und kümmert sich außerdem um diverse Grafikfehler.
Info: www.vampyrestory-game.com

THE WITCHER V2.3

Das Action-Rollenspiel ist zwar längst nicht mehr so fehlerverseucht wie zu seiner Anfangszeit, ein wenig Nachholbedarf besteht aber immer noch: Der aktuelle Patch kümmert sich um Probleme mit dem Blur-Effekt.
Info: www.thewitcher.com

ALARM FÜR COBRA 11

Der erste Patch für das actionlastige Rennspiel verbessert die Leistung auf Einkern-Prozessoren. Außerdem können Sie nun per Cheat die Spielwelt frei erkunden, sogar zu zweit im Splitscreen-Modus.
Info: http://rtl-now.rtl.de/cobra

FAR CRY 2

LAN-Map-Pack

Zu Zeiten, als noch nicht jeder Haushalt über Internet verfügte, war man gezwungen, sich zum gemeinsamen Daddeln auf LAN-Partys zu treffen.

Sie setzen sich auch heute noch gern im Keller zusammen und spielen stundenlang mit Freunden und Bekannten? Das **LAN-Map-Pack** für **Far Cry 2** aus der digitalen Feder des französischen Modders Neurosol bietet mit sieben frischen Deathmatch-Karten ordentlich Stoff für gemeinsam durchzockte Nächte. In **Science Friction** prügeln Sie sich auf einem Wüstenplaneten, herumfliegende Asteroiden am Himmel sorgen für Weltall-Stimmung. **Plateforme** schickt Sie auf eine Bohrinsel. Hier ist Vorsicht geboten: Herumstehende Ölfässer explodieren schnell. **Touristic Fire** wartet nicht nur mit einer hübschen Aussicht auf, sondern auch mit einen Pool. Schwimmer werden nicht so leicht getroffen, bewegen sich allerdings nur langsam. In **Salle de Sport** erforschen Sie eine alte, als Lagerraum genutzte Turnhalle. Vorsicht vor versteckten Gasflaschen! Ähnliches gilt für die Map **Concrete Training**: In einem Industriegebäude stehen weiträumig verteilt große Kanister, Einschusslöcher verursachen gefährliche Feuerfontänen. **Les Egouts** wirkt gruselig: Die teils überflutete, sehr dunkle Karte eignet sich hervorragend, um Feinden aufzulauern. Gerade auf Leitern sind Sie leichte Beute. **Gladiator Arena** schlussendlich hält, was sie verspricht. Auf der kleinen Karte jagen Sie in einer Art Wüstenkolosseum Ihren Gegenspielern hinterher. Herumstehende Holzwände bieten Deckung. Vor Veröffentlichung ließ Neurosol seine Karten ausgiebig auf der Webseite von Freunden testen. ❑

Info: http://farcry2.mangara.org

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: -

NIMM DAS, KOMET | Auf **Science Friction** sorgen Asteroiden für Weltall-Stimmung.

ANGST VOR DEM BOHREN | **Plateform** schickt Sie auf eine verlassene Bohrinsel.

STICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

DIABLO 2 – SNEJ MOD
Mit Version 6.0.04 wird die beliebte Modifikation dank durchdachtem Feintuning noch besser. Gegenstände können nun nicht mehr doppelt gesockelt werden und der Hurricane der Zauberin funktioniert ordnungsgemäß. Bekannt wurde die Mod durch die Anhebung der Levelgrenze von 99 auf 500 und ein maximales Skilllevel von 60. **Diablo 2** motiviert so noch länger. Besonderes Gimmick: Dank der höheren Auflösung von 1.024 x 768 sieht der Klassiker nun auch etwas zeitgemäßer aus.
Info: http://snej.bananenblau.net

FIFA 09 NEXT-GEN-GRAFIK
Der **Next Generation Graphics Patch** für **FIFA 09** von den FIFA4Fans-Moddern verbessert die Grafik in vielen Bereichen: Zuschauer, Rasen, Werbetafeln und Flutlicht kommen komplett neu daher, das sorgt für frischen Wind auf dem Fußballfeld. Auch die Sportsmänner selbst gehen nicht leer aus – neue Trikots, Schuhe und sogar Schiedsrichteruniformen bietet der Patch. Die Veränderungen reichen bis in die kleinsten Details, wer genau aufpasst, entdeckt sogar neue Tornetze.
Info: www.fifa4fans.de

MIRROR'S EDGE MAP-PACK
Ab dem 29. Januar gibt es das erste Map-Pack für laufwütige Faith-Fans. Etwa zehn Dollar wird der Download kosten. Auf den sieben neuen Karten können Sie sich im Time-Trial-Modus so richtig austoben.
Info: www.mirrorsedge.com

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

HD-Texture-Patch

Mit dem High-Definition-Texture-Patch von An-7hrax erstrahlt Ihr **Need for Speed: Undercover** in ungeahnter Schönheit.

Bodentexturen und die Vegetation profitieren mit am meisten von der Modifikation, auch die Gebäude am Straßenrand sind nun wesentlich schöner anzusehen. Außerdem reduziert das gute Stück den teils nervigen Bloom-Effekt. Wenn Sie das Rennspiel gerne übers Internet spielen, sollten Sie allerdings darauf verzichten, die Datei von unserer Heft-DVD zu installieren: Der Online-Dienst Punkbuster vermutet hinter der harmlosen Optik-Verbesserung ein Cheat-Programm. ❑

Info: www.pcgameshardware.de/aid,668917

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: -

FREIE SICHT | Dank verbessertem Bloom-Effekt sind die Rennen wieder schöner anzusehen.

CRYSIS WARS

Patch 1.3

Nette Weihnachtsüberraschung: Schon eine Woche vor Heiligabend gab es mit Patch 1.3 für **Crysis Wars** (dem Mehrspielerteil des Ego-Shooters) Geschenke. Neben einem kleineren Bugfix (heruntergeladene Karten werden nun alle korrekt dargestellt) überraschten die Entwickler mit zwei frischen Karten. **Frost** liefert Nachschub für den beliebten Modus Power Struggle. Im winterlichen Dschungel ist es Ihr Ziel, möglichst viele Stellungen so lange wie möglich zu halten. Auf der riesigen Team-Instant-Action-Map Savanna kommt es vor allem auf die Kontrolle über die zahlreichen Luft- und Landfahrzeuge an: Beherrschen Sie den Himmel, haben Sie den Sieg so gut wie in der Tasche. ❑

Info: www.ea.com/crysis

AUSSTEIGEN, BITTE | Auf **Frost** finden Sie einen zerstörten Zug. Prima, um sich zu verschanzen.

CIVILIZATION 4

Fall from Heaven 2

Rundenstrategie in einer Welt voller Fabelwesen und Dämonen – nein, wir sprechen nicht von **Heroes of Might and Magic**. Die Komplettkonvertierung **Fall from Heaven 2** verwandelt **Civilization 4** in ein abenteuerlich komplexes Fantasy-Spiel.

Civ-Fans kennen das ungewöhnliche Setting bereits aus der **Beyond The Sword**-Mod **Age of Ice**. Der vollständige Hauptclient (386 Megabyte, zu finden auf unserer Heft-DVD) hat aber weit mehr zu bieten als ein einzelnes Szenario: 21 neue Rassen, unterteilt in gut, neutral und böse, leben in der Welt Erebus. Sieben Religionen sorgen für die Feinausrichtung und bestimmen, ob Sie Ihre Ziele mit dem Schwert oder dem Wort verfolgen. So können auch herzensgute Elfen zu blutrünstigen Bestien werden, um Ihre Wälder zu schützen. Drei Jahre wurde an den Feinheiten geschraubt, das merkt man der liebevoll gestalteten Modifikation auch an: Ausbau-Optionen, Einheitenbau und Völker sind ähnlich umfangreich wie im Hauptspiel. Super für Einsteiger: **Fall from Heaven 2** bietet eine komplett angepasste Zivilopädie, sodass Sie neue Spiel-Elemente wie die weltwunderähnlichen Rituale jederzeit nachschlagen können. ❑

Info: http://kael.civfanatics.net

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

STRASSENBAU(M) | Bemooste Tongolems kümmern sich um den Ausbau der Modernisierungen.

NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWS

SPORE-MODS
Noch im Frühjahr 2009 soll das **Spore**-Add-on **Galactic Adventures** erscheinen. Wenn Sie Ihren Evolutionsspross schon jetzt mit neuen Spielereien versorgen möchten, finden Sie auf unserer DVD fünf Mods, die beispielsweise die Komplexität des Editors regulieren oder die Reichweite Ihrer Raumschiffe erhöhen. Anspruchsvolle können mit **veryharddifficulty** sogar die Schwierigkeitsstufe nach oben schrauben. Zur Installation entpacken Sie die Dateien einfach in den \Data-Ordner Ihres **Spore**-Verzeichnisses.
Info: http://Sporedum.net

G.E.C.K.
Mitte Dezember erschien er endlich: Der lang erwartete Mod-Editor zum Endzeit-Rollenspiel **Fallout 3**. Das **Garden of Eden Creation Kit** (kurz **G.E.C.K.**) ermöglicht die Erstellung eigener Monster, Charaktere und Gegenstände. Kreative Naturen stricken ganze Storylines samt Schauplätzen und Dialogen zusammen. Schon bei Bethesdas letztem großen Hit **Oblivion** sorgte die ständige Flut von neuen Missionen und epischen Abenteuern aus der Mod-Community für einen hohen Wiederspielwert.
Info: http://geck.bethsoft.com

PROJECT REALITY 0.8
Endlich gibt es was zu tun für Einzelgänger. Wer keine Lust auf das nervige Geplärre und die Unfähigkeit seiner Mitspieler hat, kann die realismusbetonte **Battlefield 2**-Modifikation neuerdings auch solo angehen. Zur Veröffentlichung des Ein-

WORLD OF WARCRAFT

Patch 3.0.8

Erst zwei Monate ist **Wrath of the Lich King** alt. Trotzdem bastelt Blizzard bereits an immer neuen Verbesserungen. Mit Patch 3.0.8 (Veröffentlichungstermin zu Redaktionsschluss noch unbekannt) gibt's viel Neues.

Diverse Bugfixes kommen auf alle Klassen zu. Viele Zauber funktionierten in Nordend noch nicht richtig. Beispielsweise brach der Manasauger des Hexers ab, wenn das Ziel keine Zauberkraft mehr besaß. Damit ist jetzt Schluss. Doch der Patch bringt noch mehr: Das Rufsammeln wird einfacher und allerorten tauchen neue Friedhöfe auf, der Weg zum leblosen Körper wird dadurch drastisch verkürzt. Spaßig: Jede Rasse kann nun jedes Reittier besitzen. Draenei auf Roboschreitern? Kein Problem! ❑

Info: www.wow-europe.com/de

ALLE MANN AUFSITZEN | Bald nehmen die wuchtigen Tauren auch auf dünnen Raptoren Platz.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

Einzelspieler-Karten

Auf der Suche nach Solo-Karten verhungern die meisten **Call of Duty-4**-Fans. Wir füttern Sie mit Sahnestücken aus der Feder von babycop.

In Cells stürmen Sie in zwei Teams ein besetztes Hochhaus. Türen eintreten, Granate rein, hinterherstürmen und um sich ballern führt allerdings nicht weit. Jeder zweite Terrorist befindet sich in direkter Reichweite zur nächstbesten Geisel. In **Downtown** kommen Sie direkt zur Sache. Sommerfest in der Innenstadt – Explosion – Dutzende Terroristen stürmen auf Sie zu. Minutenlang setzen Sie sich an der Seite eines Kameraden zur Wehr, nur dünne Bäume bieten Deckung. ❑

Info: www.freewebs.com/babycop

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1,5 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

DEVISE: DURCHHALTEN | Zu Beginn von **Downtown** müssen Sie einer Flut von Feinden standhalten.

MAX PAYNE 2

Mona: The Assassin

Mona Sax ist keine Unbekannte im virtuellen New York von **Max Payne 2**. Als Gefährtin des raubeinigen Cops spielte Sie bereits im Hauptprogramm eine tragende Rolle. Im inoffiziellen Add-on **Mona: The Assassin** bringt sie es sogar zur Hauptdarstellerin.

Als Auftragskillerin flüchten Sie vor den schießwütigen Schergen eines Mafia-Bosses. Diese versuchen nicht nur, Ihren Unterschlupf auszuräuchern, sondern treiben Sie auch noch durch die halbe Stadt. Das Intro im Stil eines Gangsterfilms bereitet Sie auf die actionlastige Rennerei vor. Nicht nur dass an allen Ecken und Enden die hinterhältigen Mafiosi lauern, überall in den Straßen wimmelt es von explosiven Fässern; wer nicht ordentlich zielt oder zu langsam Deckung sucht, kommt in den häufigen Explosionen um oder landet unter den herumfliegenden Autos. Gerade in hektischen Situationen unerlässlich und wie immer dabei: die Bullet-Time. **Mona: The Assassin** stammt vom selben Modder-Team, das schon **7th Serpent: Genesis** (siehe vergangene Ausgabe) entwickelt hat. Wer sofort geballte Frauen-Power erleben möchte, findet die 217 Megabyte große Mod auf unserer DVD. ❑

Info: www.monatheassassin.com

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2,5 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Variabel

IST DAS ZU FASSEN? | Schon in den ersten Minuten fliegen Ihnen die Fässer um die Ohren.

STICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

zelspielermodus mit der Version 0.8 lieferte das Mod-Team neben neuen Waffen und Fahrzeugen auch gleich ein umfangreiches Map-Pack mit 16 frischen Karten mit, auf dem Sie gegen sogenannte Bots (vom Computer gesteuerte Gegner) antreten.
Info: www.realitymod.com

HIGH RES TEXTURE PACK
Aus der digitalen Feder eines unbekannten Modders stammt das Texture-Pack, das das ohnehin schon ansehnliche **Fallout 3** noch mal ordentlich aufpoliert. Wer keinen High-End-Rechner zu Hause herumstehen hat, sollte aber lieber die Finger davon lassen. Die Mod setzt Ihrem guten Stück ganz schön zu. Wer sich an den Outlands nicht satt sehen kann, bekommt hier erneut gehörig was fürs Auge, Charaktermodelle und Außenareale haben grafisch einen weiten Sprung nach vorn gemacht.
Info: www.gamershell.com

FACADE
Sie besuchen Ihre alten Freunde Grace und Trip zum Dinner. Im Laufe des Abends erleben Sie einen ausgewachsenen Ehestreit. Klingt fade? Weit gefehlt! Das Adventure bietet Ihnen keine Antwortmöglichkeiten, jedes Wort tippen Sie selbst ein. Englischkenntnisse sind erforderlich, der Wortschatz Ihrer digitalen Mitspieler ist verblüffend umfangreich. Ihr Verhalten bestimmt den Ausgang des Spiels: Vermittler bringen das Pärchen wieder zusammen, Rüpel setzt der Hausherr vor die Tür.
Info: www.interactivestory.net

CRYSIS

Crybusters: Mission 1

Keine Koreaner, keine Außerirdischen: In dieser ersten Mission der **Crysis**-Komplettkonvertierung **Crybusters** machen Sie zu Weihnachten Jagd auf sogenannte Snoeys.

Als Mitglied des namengebenden Geisterjägerteams kreuzen Sie mehr als einmal den Weg der **S**oul **N**egated **O**rganic **E**ntitys. Die engelartigen Gestalten zeigen sich aggressiv und spucken Ihnen Glibber und Eis in die Augen. Mit gefrorener Sicht zielt es sich schlecht. In der ersten Mission **A Crystmas Story** kommen Sie in einem Waisenhaus der Entstehungsgeschichte der bösartigen Gespenster auf die Spur. Per Rückblende erleben Sie den 20 Jahre vergangenen ersten Einsatz der Crybusters: Mit nichts weiter als einer Pistole bewaffnet, stürmen Sie ein geisterverseuchtes Haus. Ihre Kameraden und einige wohlwollende Snoeys versorgen Sie dabei über Funk mit hilfreichen Tipps, die ohnehin einfachen Rätsel sind so schnell gelöst. Sie erforschen das Spukhaus und retten den einzigen Überlebenden, ein Baby namens Nasha. Ihre Kontrahenten machen es Ihnen schwer und verschleppen die Kleine über mehrere Stockwerke. Während der Jagd erleben Sie in einer geisterhaften Vision die grausamen Experimente, die hier durchgeführt wurden. Als Sie schließlich eine Waffe finden, mit der Sie den Snoeys ordentlich einheizen, beginnt die eigentliche Action: Aus allen Ecken strömen die geisterhaften Mistviecher und Sie kämpfen sich zur Schaltzentrale eines Laborkomplexes durch, um dem Treiben ein Ende zu setzen. Um zukünftige Missionen noch besser zu machen, bitten die Modder um Reaktionen auf ihrer Webseite. ❑

Info: www.fantasyhaze.com

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1 Stunde
Schwierigkeitsgrad: Einfach

GRUSELIG | In einer Rückblende erleben Sie den Ursprung der bösartigen Seelenwesen.

NICHT DIE STRÖME KREUZEN | Die Hauptwaffe erinnert an den **Ghostbusters**-Protonenbeschleuniger.

Fallout 3

Ständig erscheinen neue Mods für den Rollenspiel-Hit.
Wir präsentieren Ihnen unsere Favoriten von www.fallout3nexus.com.

Death Canyon

Actionfreunde, aufgepasst: Death Canyon fügt Fallout 3 nicht mehr als ein einziges Banditenlager hinzu, sorgt damit aber für jede Menge Spaß. Der schwer bewachte Unterschlupf nördlich des Raven Rock bietet lukrative Beute, die Bewohner machen es Ihnen allerdings nicht gerade einfach. Wer den Kampf auf sich nehmen möchte, sollte lieber ein paar Raketen mitnehmen und vorher auf jeden Fall speichern, die schwer bewaffneten Räuber schicken auch gut ausgerüstete Level-20-Charaktere in den Staub. Ein guter Begleiter empfiehlt sich zudem, Rückendeckung ist Alles. Um das Lager zu erreichen, müssen Sie in Ihrer Fallout.ini-Datei den Eintrag bBorderRegionsEnabled auf den Wert „1“ setzen, da der Ort außerhalb der Kartengrenzen liegt. ❏

HÖRT DAS DENN NIE AUF? | Die schwer bewaffneten Banditen rücken in großer Zahl an, sobald Sie sich ihrem Lager nähern. Seien Sie auf der Hut und überstürzen Sie nichts.

Color High Detailed Map

Manchmal verändern Mods nur winzige Details, erreichen damit aber eine gigantische Wirkung. So zum Beispiel Color High Detailed Map: Die ohnehin detaillierte Karte des Endzeitrollenspiels zeigt damit jede einzelne Straße und alle Gebäude der Ödlande in verschiedenen Farben an. Durch die übersichtliche Gestaltung finden Sie sich so noch schneller zurecht. Klingt zunächst nicht besonders spannend, viele Spieler möchten auf das gute Stück aber gar nicht mehr verzichten, bietet es doch jede Menge Übersichts-Komfort. Wenn Sie das Menü Ihres Handcomputers PIP-Boy auf die Farbe Weiß stellen, fügt sich die neue Karte perfekt in die bestehenden Menüs ein. Bei anderen Farben heben sich manche der neuen Map-Icons nicht ausreichend ab. ❏

HÜBSCH ÜBERSICHTLICH | Fällt auf den ersten Blick kaum auf, wer sich daran gewöhnt hat, will es aber nicht mehr missen: **Color High Detailed Map** verbessert die Übersichtlichkeit der Karte.

Buildable Bots V0-3a

Buildable Bots V0-3a fügt dem Roboter-Reparaturzentrum in der Nähe der Canterbury Commons einen neuen Raum hinzu. Darin können Sie aus den Einzelteilen besiegter oder ausgeschlachteter Androiden Ihren persönlichen Gefolgsroboter zusammenbasteln, der sich wie ein normaler Begleiter verhält und Sie durch die Welt von Fallout 3 begleitet. Sie können Ihren mechanischen Kameraden auch patrouillieren lassen, damit er Gefahren vor Ihnen entdeckt. Hilft in unbekannten Territorien enorm. Auf der Werkbank des neuen Labors können Sie bestimmte Schrottteile auch umarbeiten, sollten Ihnen Einzelteile zur Produktion fehlen. Die Roboter bieten zwar nicht das Storygefühl ihrer „echten“ Kollegen, Bastler und heimliche verrückte Erfinder kommen trotzdem voll auf ihre Kosten. ❏

GEWALTTÄTIGER KAUGUMMIAUTOMAT | Ihr selbst gebastelter Roboterfreund folgt Ihnen überallhin und unterstützt Sie im Kampf. Interessante Gespräche gibt es leider keine.

Path of the Gunslinger

Vorweg: Path of the Gunslinger befindet sich noch in der Betaphase. Nichtsdestotrotz zeigt sich schon in den ersten Aufgaben rund um die sogenannten Regulators, wie viel Mühe sich Modder Elanthil und sein Team geben: Die Wildwestgeschichte fügt sich nahtlos in die Endzeit-Story ein und führt mit Colt und Gewehr zwei passende Waffen ein. Zur Story: Im Craterside-Lagerraum berichtet Ihnen Kane von seiner Flucht aus Vault 101 vor 20 Jahren. Er erzählt Ihnen von seiner Zeit bei den Gesetzeshütern der Regulators und schickt Sie auf die Suche nach Artefakten der Organisation. Dank V.A.T.S. und PIP-Boy seien Sie für das Abenteuer schließlich bestens gerüstet. Trotz vielen Bugs (Aufgaben gibt's nur für gute Charaktere) und verwirrender Handlung: Eine der bislang umfangreichsten und stimmigsten Story-Mods. ❏

ICH SEH IHN NICHT | Die neue Nebenaufgabe startet in Megaton. Wer den Questgeber nicht findet, sollte noch mal etwas genauer hinsehen. Die Modder geben kleine Hilfestellungen.

Welcome to the Wasteland

Sie finden Fallout 3 für eine postapokalyptische Welt zu freundlich? Der ständige Überlebenskampf kommt Ihnen eher vor wie ein Tanz? Welcome to the Wasteland schafft Abhilfe.

Die Modifikation hievt einige Features auf ein realistischeres und vor allem anspruchsvolleres Niveau. Nicht nur, dass Sie Munition und Verbandskästen wesentlich seltener finden, die hilfreichen Gegenstände wiegen nun tatsächlich etwas. Das macht es schwieriger, einen großen Vorrat davon durch die Ödlande zu tragen. Wer sich nun auf seinen Kronkorkenvorrat (die Währung in Fallout 3) verlässt, muss leider feststellen, dass die käuflichen Waffenmagazine auch deutlich teurer geworden sind. Spezielle Fähigkeiten werden dadurch so wertvoll wie nie zuvor: Wer keinen einzigen Punkt in Medizin steckt, dem werden selbst die seltenen Medikamente kaum helfen zu überleben. Und Faustkampf ist plötzlich eine ernst zu nehmende Alternative zu anderen Waffenfähigkeiten. Ohne Kugeln ist schlecht schießen, da haben durchtrainierte Prügelknaben richtig dicke Vorteile. Auch an den Rüstungen wurde geschraubt, selbst die dicksten Panzer schützen Sie nun nicht mehr übermäßig vor einschlagenden Raketen oder Flammenwerfern. Besonders gefährlich: Radioaktivität! Mussten Sie vorher noch ausgiebige Bäder nehmen, während Sie kistenweise das Fleisch verseuchter Ratten verspachtelten, um in Gefahr zu geraten, setzt Ihnen Strahlung nun bereits in kleinen Dosen zu. Das macht sich gerade in Flüssen und Seen schmerzhaft bemerkbar. Wer die Herausforderung liebt, wird mit Welcome to the Wasteland ein spannendes, neues Fallout 3-Gefühl entdecken. Sie finden die Mod unter www.moddb.com/mods/welcome-to-the-wasteland/downloads/welcome-to-the-wasteland zum Download. ❑

▲ **HEISS!** | Selbst die dicksten Panzerungen schützen Sie nun nicht mehr wirkungsvoll vor Granaten, Raketen oder Flammenwerfern. Wer sich mit ganzen Banden anlegen möchte, muss auf der Hut sein und vorsichtig vorgehen, um nicht zu sterben.

▶ **DOOF: BADEN!** | Schwimmeinlagen enden jetzt oft tödlich. Das verstrahlte Wasser wirkt sich nun wesentlich stärker auf Ihre Gesundheit aus, nur eine hohe Medizin-Fähigkeit schützt Sie ein wenig.

Special: Free-to-Play-Spiele

Der Vorteil von Flashspielen liegt auf der Hand: Sie schalten Ihren PC ein und zocken los. Ohne Installation. Browserspiele bieten oft Spaß für Monate und richten sich an Feierabend-Strategen. Clientgames schließlich müssen installiert werden, unterhalten Sie für lau, oft aber auf dem Niveau von Vollpreistiteln.

Flashgames

Portal: The Flash Version

Der Kuchen ist eine Lüge! Sagt Ihnen nichts? Egal, hier werden auch Rätselfreunde ohne Vorkenntnisse des Knobel-Ego-Shooters **Portal** bedient. Mit nichts weiter als einer Portalkanone fliehen Sie aus einem Laborkomplex. Das gute Stück wirft Löcher an die Wand – ein gelbes und ein blaues –, die Sie von A nach B transportieren. Zu Beginn gestalten sich die Lösungen einfach: Sie schießen das eine Portal zum Ausgang, das andere unter sich, hüpfen hindurch und schon sind Sie da. Später erschweren Ihnen Oberflächen, die immun gegen Ihr Reisewerkzeug sind die Flucht. Wenn schließlich die Decke auf Sie zukommt und Sie sich vor tödlichen Energiebällen in Acht nehmen müssen, ist es vorbei mit dem friedlichen Knobeln – dann ist schnelles Denken und noch schnelleres Handeln angesagt. Wer dem Original-**Portal** nichts abgewinnen konnte, wird auch hier keine Erfüllung finden. Alle anderen freuen sich über eine stimmige Umsetzung und faire Knobeleien. (jt)

Info: www.wecreatestuff.com

SÜSS, ER SCHWIMMT | Im ersten Level flüchten Sie aus einem Aquarium, später werden die Aufgaben schwerer und erfordern viel Geschick und Timing. Beispielsweise wenn herumfliegende Feuerbälle Ihnen das Leben schwer machen und Sie während der Flucht einen Laserstrahl auf einen Schalter umleiten müssen.

DIE NUMMER SIEBEN MIT EXTRA BLUT | Viele Zombies bedeuten einen Haufen Geld. Und schweißtreibende Hektik, schließlich will man zahlende Kundschaft nicht warten lassen.

Zombie Burger

Zombie Burger setzt Sie hinter den Tresen eines Fastfood-Ladens für vermindert Lebende in einer bunten Comicwelt. Hier werden Augen frittiert, Finger für Hot Dogs gebraten, das Ganze mit Senf garniert und an die zahlende Kundschaft weitergeleitet. Das alles geschieht per Drag & Drop. Sie ziehen die rohen Waren auf den Grill, den Soßenspender über Gehirne (die müssen als Brötchenersatz herhalten) und das fertige Produkt zum gierig geifernden Zombiekunden. Wie viel Geld dabei herausspringt, hängt davon ab, inwieweit die Wünsche der Untoten erfüllt wurden. Die Gourmets sind knausrig mit dem Trinkgeld, wenn die georderten Grillaugen verkohlt sind. **Zombie Burger** ist hektisch, flott und verlangt Überblick. Zuerst den Story-Modus durchzuspielen hilft später bei der reinen Punktejagd. Außerdem bekommen Sie hier immer wieder neue Zombies und Hintergründe präsentiert, das sorgt für Abwechslung. Viele Zutaten, die besonders viele Punkte bringen, schalten Sie so erst frei. Highscore-Jäger kommen also um die flache Geschichte nicht herum. Wer flinke Finger besitzt, findet in dieser abgedrehten Imbissbuden-Simulation einen guten Pausenfüller für zwischendurch. (jt)

Info: www.freaky-tiki.com

Browsergames

AUF IN DEN KAMPF | In der Arena erwehren Sie sich allerlei Getier und Ihrer Mitspieler. Wer will, sucht nach Schatzkisten.

EINMAL RÜSTUNG AUSBEULEN, BITTE | Nach anstrengenden Kämpfen ist einkaufen und Wunden lecken angesagt.

Gladiatoren 2

Sich mit haarigem Getier prügeln, die Leidensgenossen davon abhalten, einen hinterrücks zu überfallen, sich mit Schwertern und Netzen ausrüsten, um sich seiner Haut zu wehren – ja, das Leben in **Gladiatoren 2** ist hart: Zu Beginn wählen Sie, welcher der drei zur Verfügung stehenden Gladiatorentypen Sie sein wollen. Versus, Magnus und Priscus unterscheiden sich stark in den Punkten Mut, Kraft und Geschwindigkeit. Ist das erledigt, geht's ab in die Arena des Kolosseums. Hier tummeln sich nicht nur einige Mitstreiter, sondern auch Löwen und Bären. Sollte man sich mit einem davon anlegen wollen, gibt es im Fall eines Sieges Gold oder Silber, das zum einen in neue Rüstungen und Waffen investiert wird – die Auswahl reicht von popeligen Dolchen bis hin zu mächtigen Äxten. Zum anderen deckt der kleine Gladiator mit der Kohle auch seine Lebenshaltungskosten. Weniger blutrünstige Naturen suchen die in der Arena verteilten Kisten, um Geld zu verdienen. Die Bedienung ist einfach: Mit den Pfeiltasten geben Sie Ihrem Krieger die Richtung vor, die Strg-Taste signalisiert ihm, dass er kräftig zuhauen soll. Mit der Taste „0" aktivieren Sie Legierungen, die Ihre Waffe für eine bestimmte Zeit stark verbessern.Über kleine Öffnungen an den Kartenrändern wechseln Sie die Arenen, die Bandbreite reicht von Schneefeldern bis hin zu kleineren Wäldern. Das lebensnotwendige Gold lässt sich auch gegen Ihr hart Erspartes eintauschen, was das Gladiatorenleben wesentlich vereinfacht. (jt) ❑

Info: www.gladius2.com

Legend Online

Die Fantasywelt Aris ist gerettet, die Dämonen besiegt. Oder doch nicht? Nach dem Action-Rollenspiel **Legend** von Master Creating lädt das Browserspiel **Legend Online** zu spannenden Abenteuern ein. Sie spielen einen jungen Recken, der im Fantasyreich groß rauskommen möchte. Mit etwas Geld rüsten Sie Ihren Heroen beim nächsten Händler aus und steigern Talente. Doch schon bald gelüstet es Sie nach Abenteuern. Pro Tag stehen Ihnen fünf Missionen zur Verfügung. Weitere kosten Blutsteine, die Sie für echtes Geld auf der Webseite kaufen. Auch für besonders starke Waffen oder schnelle Reittiere legen Sie Blutsteine auf den virtuellen Tisch. Haben Sie sich für eine der angebotenen Missionen entschieden, heißt es erst mal warten. Denn jede Aufgabe dauert einige Minuten. Meist erwartet Sie dort ein (automatisch ablaufender) Kampf. (ab) ❑

Info: www.legend.de

WAS DARF'S DENN SEIN? | Bei dieser feschen Elfen-Dame kaufen Sie gegen echtes Geld die nützlichen Blutsteine. Die sind zwar nicht zwingend nötig, erleichtern das Spiel aber stark.

ÜBERSICHTLICH | Ihr Planet: Größe und Lebensbedingungen werden Ihnen im Menü angezeigt. Unterpunkte zeigen stationierte Flotten und Wirtschaftserträge.

OGame

Den Weltraum unterjochen, Flotten befehligen und sogar einen Todesstern besitzen: Strategen mit Weltherrschafts-Ambitionen wird in **OGame** einiges geboten. Ihr Heimatplanet bietet Ihnen genügend Raum, um den Grundstein für Ihr Imperium zu legen. Neben Förderbetrieben für Metall und Deuterium stehen Kraftwerke ganz oben auf der Bauliste. Unabhängig davon sollten Sie baldmöglichst eine Werft errichten. Schließlich brauchen Sie eine Flotte, um unbewohnte Planeten zu besiedeln und bewohnte zu erobern. **OGame** richtet sich vor allem an Langzeitstrategen: Um ein konkurrenzfähiges Reich zu errichten, müssen Sie einige Tage am Ausbau Ihrer Station werkeln und Ihre Ressourcen im Auge behalten. Wer seinen Sparstrumpf auspackt, kauft mit echtem Geld Dunkle Materie. Damit bezahlen Sie Offiziere, die Ihnen Boni liefern. (jt) ❑

Info: www.ogame.de

Clientgames

Combat Arms

Sie starten mit einer soliden Grundausrüstung ins Kampfgetümmel des Mehrspieler-Shooters. Ein Maschinengewehr, eine Pistole, ein Messer und ein paar Handgranaten im Gepäck reichen, um auf den aktuell vier Karten zu bestehen. Bisher sind zwei Spielmodi für diese verfügbar: In Elimination treten zwei Teams gegeneinander an. Welches zuerst eine vorgegebene Anzahl Abschüsse verzeichnen kann, gewinnt die Runde. Etwas taktischer präsentiert sich Search & Destroy. Unterteilt in Alpha und Beta, hat eine der Gruppen das Ziel, an festgelegten Stationen Sprengstoff anzubringen und bis zur Explosion zu überleben. Das andere Team hat dabei natürlich die Aufgabe, das Ganze zu verhindern. In der finalen Version werden noch Capture the Flag und One Man Army (jeder gegen jeden) dazukommen. Für jede Runde, die Sie zu Ende bringen, erhalten Sie einerseits Erfahrung, die Ihnen höhere Ränge einbringt (was neue Features freischaltet), andererseits sogenannte Game Points. Diese werden dazu benutzt, neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände zu kaufen, etwa sicherere Helme. Frisch gekaufte Wummen können auch direkt mit größeren Magazinen modifiziert werden. **Combat Arms** ist komplett gratis und finanziert sich über den „Black Market". Hier können Spieler ihr Sparschwein schlachten, um neue Charaktermodelle oder auch spezielle Waffen einzukaufen. Fast alles davon soll rein kosmetischer Natur sein und keine Vorteile im Live-Spiel bieten. (jt) ❑

Info: http://combatarms.nexoneu.com

TOTALER SCHROTT | Ein Level ist einer Müllhalde nachempfunden, hinter jedem Schrottteil tauchen Gegner auf.

KOPF EINZIEHEN | Scharfschützen verstecken sich gern auf Dächern, bieten dort aber auch ein leichtes Ziel.

AUGEN AUF IM STRASSENVERKEHR | Vorsicht bei engen Kurven, rechtzeitig bremsen und wieder beschleunigen sind das A und O, wenn Sie nicht in der Leitplanke landen wollen.

Bet and Race

Nach der Installation stehen ein Offline-Training mit zwei Rennstrecken, einem Auto und minimalen Tuning-Optionen bereit. Dort stellen Sie bessere Beschleunigung oder eine höhere Endgeschwindigkeit ein. Online treten Sie in Rennen gegen bis zu sieben menschliche Mitspieler in offiziell lizenzierten Automodellen wie VW Golf GTI, Volvo C30 T5 und anderen an. Dabei setzen Sie entweder Spielgeld oder echtes Geld. Wenn Sie gewinnen, investieren Sie das erhaltene Spielgeld in bessere Autos und Tuning-Kram. Die Steuerung auf der Rennstrecke ist simpel: Gas geben, bremsen, nach links und rechts lenken – und ab und an zünden Sie den Turbo-Boost und legen anschließend mit der Kiste aufgrund einer kaum sichtbaren Bodenwelle einen Freiflug hin. Das Spiel ist grundsätzlich kostenlos, es sei denn, Sie setzen richtiges Geld ein. (mb) ❑

Info: www.betandrace.com

Snowbound Online

Selbst bei einem Snowboard-MMO beginnt der Einstieg klassisch: Charakter wählen, anziehen, einen ersten Blick auf das Fähigkeitenfenster werfen. Fähigkeiten? Ganz recht. Viele Tricks stehen erst ab einem bestimmten Level zur Verfügung. Nach einem kurzen Trainingslevel treten Sie in drei Rennarten an: der einfachen Abfahrt – wer als Erster durchs Ziel kommt, gewinnt –, dem „Coinrace", in dem es Ihr Job ist, möglichst viele Münzen zu sammeln, die auf der Piste verteilt liegen, und zu guter Letzt dem Kampf-Rennen für die fiesen Naturen. Sie bekommen allerlei Utensilien an die Hand, um Ihren Mitspielern das Leben schwer zu machen, werfen etwa mit Eiszapfen. Aber Achtung, auch Ihre Mitspieler sind bewaffnet. Nach jedem Levelaufstieg stehen Ihnen zwei bis drei neue Stunts zur Verfügung, die Sie sich in kurzen Übungslevels aneignen. (jt) ❑

Info: http://sbo.maxga.com

RUNTER VOM IDIOTENHÜGEL | Oft lohnen Tricks auch schon bei kleinen Sprungschanzen. Das gibt ordentlich Boost für gerade Streckenabschnitte.

Mehr von ALTERNATE gibt's auf den Seiten 114-115

KERNSTÜCK | Szenario-Warteschlangen gehören zu den unangenehmen Dingen. Auf vollen Servern sind sie zum Glück eher selten.

SCHIESSA | Viele Klassen wie dieser Squigtreiba wurden inzwischen sinnvoll überarbeitet.

ALLE AUF EINEN | Bei hochstufigen RvR-Kämpfen bringt schiere Masse Unübersichtlichkeit.

Warhammer unter der Lupe

Von: Robert Horn

Bringen instabile Server das ambitionierte MMORPG ins Wanken?

Etwa vier Monate tobt er nun schon, der virtuelle Krieg in **Warhammer Online**. Während sich Chaos- und Ordnungsanhänger fleißig auf die Mütze hauen, ackern die Entwickler von Mythic unermüdlich an ihrem MMORPG. Denn perfekt ist **Warhammer** noch lange nicht. Wir ziehen eine erste Bilanz: Was ist seit der Veröffentlichung passiert, wo liegen die größten Probleme und welche Zipperlein wurden bereits kuriert?

Den Anfang macht die wohl größte Baustelle, die **Warhammer** auf lange Sicht etliche Spieler kosten könnte: Die Serverstabilität ist derzeit Gegenstand hitziger Diskussionen und etlicher erboster Foren-Einträge. Denn die hochstufigen Burgeneroberungen, Herzstück der Online-Prügelei, finden unter dem Ansturm vieler hundert Teilnehmer nur allzu oft ein ruckeliges Ende. Im vierten und letzten Abschnitt des Spieles sammeln sich unzählige Kämpfer, um ihrer Fraktion zum entscheidenden Schritt zu verhelfen: der Eroberung der feindlichen Hauptstadt. Klar, schließlich stellt das die Hauptattraktion dar.

Zwar bietet **Warhammer Online** auch einige Dungeons für Stufe-40-Spieler, doch wenn die eigene Fraktion zum Angriff (oder zur Verteidigung) ruft, zählt nur noch die große Klopferei. Meist gehen bei diesen allabendlichen Schlachten mehrere Kriegstrupps pro Seite (ein voller Kriegstrupp entspricht 24 Spielern) aufeinander los. Ein beeindruckendes Erlebnis, das begreifen lässt, warum **Warhammer** nicht – wie so viele andere MMOs – im Sumpf der Bedeutungslosigkeit untergegangen ist und dennoch sauer aufstößt: Oft werden bereits eroberte Schlachtfeldziele bei einem Zusammenbruch der Server wieder zurückgesetzt, was die Arbeit mehrerer Stunden zunichte macht. Mythic ist sich des Problems bewusst, arbeitet hart daran und hat vor Kurzem eine erste, leider kaum befriedigende Lösung umgesetzt: Kommt es zu erhöhtem Spieleraufkommen, werden schrittweise Spieler, die noch nicht die Maximalstufe erreicht haben, aus dem Kampf ausgeschlossen,

STIMMEN AUS DEM NETZ

Was sagen die Spieler da draußen? Einige Meinungen, eingefangen von der Webseite gamesvote.de:

forgot10 | „Das PvE in **Warhammer** ist absolute Standardkost."

Ronma | „Der absolute RvR-Action-Spaß, ohne Stress und ohne virtuell arbeiten zu müssen."

Fizzer1992 | „Zu viele Server für nicht genug Spieler, aber Mythic arbeitet [...] daran."

Montolio | „Bester MMO-Start nach **HDRO**. Respekt!"

carreragt1 | „Reines PvP. Wer gutes PvE sucht, ist hier falsch."

TheManiac1979 | „Sorry, Leute, mit **Warhammer** hat dies nix zu tun. Es fehlt zu viel."

OFFENER KAMPF | Dank neuer Einflussbelohnungen finden in nahezu jedem Gebiet Kämpfe statt.

SPIELERHEER | „Beeindruckend" ist das richtige Wort, um solch eine Streitmacht zu beschreiben.

FRAKTIONSZWANG | Wird zum Burgenangriff gerufen, versammeln sich Hunderte. So soll es sein.

ZUM HAAREAUFEN | Würfelboni werden zufällig verteilt, gewinnen bleibt Glückssache.

die Zahl der Kämpfer somit limitiert. Dass so etwas keine dauerhafte Lösung sein kann, haben auch die Entwickler kapiert. Weil die wirklich großen Schlachten, nämlich die Angriffe auf die feindlichen Hauptstädte, bisher nur auf wenigen Servern zustande kamen, bleibt den Entwicklern noch eine Gnadenfrist, bis der Zorn unzähliger Hobby-Helden über sie hinwegbrandet. Dennoch: Viele hochstufige Spieler berichten über eine signifikante Verbesserung der Server-Stabilität und damit wiedererstarkten Spielspaß.

Als ebenso ärgerlich empfinden wohl alle Spieler das Einfluss-System bei öffentlichen Quests. Hier bekommt jeder Teilnehmer einen Würfelbonus auf die begehrten Beutestücke, gemessen an seiner Leistung. Dachten wir zumindest bisher. Bis sich einige findige (besser: genervte) Spieler daran machten, das System zu analysieren. Denn immer wieder geschieht es, dass Charaktere, die kaum etwas beitragen, die fetteste Beute einstreichen. Und siehe da: Mythic gab zu, dass der zugeteilte Bonus rein zufällig verteilt wird. Ein ehrliches Eingeständnis zwar, doch sollte auch hier schleunigst nachgebessert werden.

Apropos öffentliche Quests: In unserem Test (Ausgabe 12/08) bemängelten wir noch, dass sich in niedrigstufigen Gebieten kaum Teilnehmer für die teils knackig schweren Aufgaben finden lassen. Das hat sich mittlerweile zum Positiven gedreht. Der Grund ist simpel: Viele Spieler, die die Maximalstufe erklommen haben, steigen mit einem Zweit- oder Drittcharakter (dem sogenannten Twink) erneut ein, um auch auf den niedrigeren Schlachtfeldern aktiv zu sein. Das führt außerdem dazu, dass die Burgenschlachten auf vollen Servern schon ab Tier-2-Gebiet mächtig abgehen. Dort war es schon kurz nach Veröffentlichung des Spiels meist gähnend leer, sobald ein Großteil der Spieler im Level vorangeschritten war. Langsam spielende Helden hatten das Nachsehen. Mythic reagierte und implementierte ein Ruf-System mit netten Belohnungen für fleißige Burgenschleifer. Ein guter Schritt, denn verwaiste Schlachtfelder tragen in keinster Weise zum guten Ruf eines PvP-orientierten Spiels bei.

Seit jenem Patch kracht es in den öffentlichen Kampfgebieten nahezu ständig. Gut, dass sich das zu Anfang befürchtete Ungleichgewicht zwischen den Fraktionen deutlich gebessert hat. Auch wenn meist noch immer die Zerstörungs-Seite dominiert: Die Kämpfer der Ordnung werden immer zahlreicher und haben vielerorts oft die Nase vorn. Gerade in den beliebten Szenarios fällt es der Zerstörung schwer, Fuß zu fassen. Der Grund: Wegen ihrer geringeren Anzahl darf die Ordnung weit öfter einen Kampf ausfechten, während Zerstörungsspieler meist elend lange warten. Übung macht hier den Meister.

Ein anderes Phänomen aus den Anfangstagen wurde ebenfalls zu Grabe getragen: Die stimmungsraubenden Warteschlangen gehören zum Glück der Vergangenheit an. Man merkt – nicht nur daran – deutlich, wie viel Arbeit Mythic in das Spiel investiert. So wurden etwa Ende letzten Jahres schon zwei neue Klassen eingeführt, die zuvor zum Release herausgekürzt werden mussten. Die beiden Tank-Klassen fügen sich nahtlos in das gute Balancing der Einheiten ein und spendieren vor allem der Ordnungsseite dringend benötigten Nahkämpfer-Nachschub.

Um dieses Ereignis gebührend zu feiern, veranstalten die Entwickler darüber hinaus ein nettes Event namens „Eisen und Stahl", das mit einem speziellen PvP-Szenario auf beiden Seiten der Front richtig gut ankam. Andere Veranstaltungen, etwa das kürzlich beendete Fassend-Event, sorgen dagegen kaum für Begeisterung: Zu aufreibend sind die nötigen Aufgaben, zu schlecht die winkende Entlohnung.

Nichtsdestotrotz: Mythic gibt sich Mühe, Spieler bei Laune zu halten. Seit der Veröffentlichung haben die Entwickler viele Kleinigkeiten in Ordnung gebracht, etwa Klassenfähigkeiten angepasst, falsche Animationen repariert oder simple Dinge wie im Chat verlinkbare Gegenstände eingeführt. Noch gibt es einiges zu tun, doch Warhammer Online hat sich dank solidem Start und unermüdlichem Einsatz der Verantwortlichen einen festen Platz unter den erfolgreichen Online-Rollenspielen erkämpft. ❑

NACHSITZEN!

Es gibt noch einiges zu tun, um aus Warhammer das perfekte MMO zu machen:

- **Server-Stabilität:** Wie im Text beschrieben: Derzeit sind große Belagerungen auf vielen Servern alles andere als spaßig.
- **Mehr PvE-Inhalte:** Die wenigen Instanzen reichen nicht! Wir wollen mehr, nicht nur für Stufe 40, sondern für alle vier Kapitel.
- **Einfluss reparieren:** Der Zufall bestimmt derzeit, wer was beim Würfeln bekommt? Das geht gar nicht, Mythic.
- **Mehr Flugpunkte** Nur in den Kriegslagern dürfen Sie von A nach B reisen. Das bedeutet mitunter lange Laufwege. Wie wäre es mit Flügen von den jeweiligen Kapiteln zum Kriegslager?
- **Leveln durch ORvR** Für spaßige Burgbelagerungen bekommen Spieler zwar PvP-Ruf, aber kaum Erfahrungspunkte. Wer also nicht questen will, kommt kaum voran. Mehr PvP-Quests könnten helfen.

Von: Robert Horn

Nordend ist gut besucht. Deshalb haben wir das Internet nach den besten Hilfen für WoW durchstöbert.

HIER LANG!

Links zu diesen und anderen WoW-Add-ons finden Sie tagesaktuell auf wow.pcgames.de

[3] XPERL UNITFRAMES
[14] GATHERER
[8] DECURSIVE
[1] CARBONITE QUEST
[5] BEJEWELED
[10] OMEN
[6] RECOUNT
[2] BARTENDER

AUF EINEN BLICK | Hier sehen Sie eine kleine Auswahl der Add-ons, die wir Ihnen in diesem Special vorstellen.

Mit Add-ons zum Erfolg

OMNI CC

15

Mit diesem simplen Add-on überwachen Sie ganz einfach alle Ihre wichtigsten Cooldowns.

Das kleine Programm sorgt dafür, dass Sie auf einen Blick sehen, wie lange Ihre wichtigsten Fähigkeiten noch benötigen, um erneut eingesetzt zu werden. Klingt banal, ist es eigentlich auch. Dennoch ist Omni CC erstaunlich hilfreich. Eine große, leicht sichtbare Zahl ersetzt hierbei den von Blizzard eingesetzten, grauen Kasten, der sich über einen Fähigkeiten-Knopf legt, sobald dieser aktiviert wurde. Besonders Klassen, die auf das Wissen um ihre Cooldowns angewiesen sind (etwa Schurken), haben so viel leichter ihre Kämpfe im Griff.

GATHERER

14

Den Gatherer gibt es schon ewig. Seine Nützlichkeit ist unter Spielern unbestritten.

Für Klassen mit Sammelberuf ist dieses Add-on Pflicht. Denn es zeigt den Standort jeder gefundenen Ressource punktgenau an. Wenn Sie also auf der Suche nach einer bestimmten Ressource sind, gucken Sie einfach auf die Karte. Noch besser: Der Gatherer unterstützt die Verbreitung gesammelter Daten. So erhalten Sie per Knopfdruck die Informationen anderer Sammler.

TITAN PANEL

13

Ein kleiner Balken versorgt Sie mit den wichtigsten Infos.

Titan Panel präsentiert sich als schmale Leiste am oberen und unteren Bildschirmrand. Die Informationen, die Sie sich darüber anzeigen lassen können, sind gewaltig. Von der Goldmenge über die Latenz und Koordinaten bis zum Zustand Ihrer Klamotten: Titan Panel bildet all dies und noch viel mehr auf einen Blick ab. Zusätzliche Plugins erweitern Titan Panel unablässig.

KLASSEN-ADD-ONS +++ KLASSEN-ADD-ONS +++ KLASSEN-ADD-ONS +++ KLASSEN-ADD-ONS

MAGIER: DOTIMER

Wie wichtig Timer sind, zeigt die immens hohe Anzahl solcher Add-ons. In diesem Fall handelt es sich um ein Exemplar für Magier. Lästige Feinde schafen (oder schweinen oder schildkröten) leicht gemacht.

JÄGER: HUNTER TIMERS

Wie beim Magier: Mit diesem Add-on haben Tierliebhaber ihre wichtigsten Cooldowns im Blick, etwa die der verschiedenen Fallen oder der unterschiedlichen DoT-Pfeile. Für Meister der Massenkontrolle zu empfehlen!

HEXENMEISTER: NECROSIS

Necrosis bringt die wichtigsten Fähigkeiten Ihres geliebten Flüche-Werfers in ein schmuckes, rundes Menü. Hier sehen Sie nicht nur Zaubersprüche, sondern können auch Ihre Reittiere beschwören, Dämonen verwalten oder Gesundheitszauber oder Seelensteine herstellen. Dabei ist Necrosis herrlich einfach zu bedienen, sieht super aus und stellt zudem eine gelungene Entlastung der ohnehin überfüllten Hexer-Zauberleisten dar. Nach kurzer Eingewöhnung als Hilfe nicht mehr wegzudenken.

OUTFITTER

12 **Klassen, die mehrere Ausrichtungen haben, werden dieses Add-on lieben.**

Paladine, Krieger, Schamanen oder Druiden, sie alle müssen ab und an die Ausrüstung wechseln. Outfitter hilft dabei. Anstatt mühsam sämtliche Kleidung einzeln aus- und wieder anzuziehen, legen Sie mit diesem Programm ganze Sets fest. Druiden etwa bestimmen Heil-, Tank- oder Schaden-Outfit und brauchen danach nur noch eine einzige Taste zu drücken. Schon steht der Baumkuschler im gewünschten Gewand bereit. Einzige Voraussetzung: Sie müssen die Teile im Inventar mit sich führen.

ATLAS LOOT

11 **Was kann ich eigentlich wo abgreifen? Diese Frage beantwortet Atlas Loot.**

Dieses Add-on hat alle Instanzen der riesigen Welt (und das sind einige) gespeichert. So wählen Sie einfach den gewünschten Dungeon aus und gucken nach, welche Beute Sie dort erwartet. Natürlich sind die neuesten Nordend-Instanzen schon enthalten und unterscheiden etwa bei Naxxramas nach Zehn-Mann-Gruppe oder 25-Mann-Raid. Noch mehr Übersicht bietet Atlas Loot über Fraktionsbelohnungen. Bei der schieren Masse verlieren selbst die gewieftesten Spieler schnell den Überblick. Mit diesem Programm ändert sich das.

OMEN

10 **Bedrohung heißt das Zauberwort, Omen macht es sichtbar.**

Gerade in Instanzen ist es für jede Klasse immens wichtig, nicht mehr Bedrohung zu erzeugen als der Maintank. Schließlich reichen meist ein paar Schläge des angelockten Gegners und das virtuelle Leben findet sich beim Geistheiler wieder. Blizzard baute zwar mit seinem Add-on Wrath of the Lich King eine eigene Bedrohungsanzeige ein, doch die meisten Spieler setzen dennoch auf externe Programme. Und unter diesen zählt Omen zu den besten.

GRID

9 **Heilen ohne Grid ist wie Raiden ohne Gruppe: ziemlich sinnlos.**

Eigentlich macht Grid nicht viel. Es stellt ein kleines Fenster auf den Bildschirm, das jedes Gruppenmitglied als Quadrat darstellt. Verliert nun einer Ihrer Freunde Gesundheit, wird das in diesem Viereck dargestellt. Außerdem zeigt Grid anhand farbiger Umrandungen an, welches Ziel gerade angegriffen oder bereits geheilt wird. Auch Krankheiten oder andere Debuffs lassen sich einfach darstellen. Einfacher als mit Grid war heilen noch nie – unbedingt ausprobieren! Sie werden sehen, die Spieler danken es Ihnen.

DECURSIVE

8 **Ähnlich wie bei Grid sollten sich alle Klassen, die Debuffs entfernen können, dieses Add-on nicht entgehen lassen.**

Krankheiten, Gifte oder Flüche: Sie sind meist der wahre Grund, warum Bosskämpfe elend scheitern. Denn werden diese Mali nicht blitzschnell entfernt, tickt immenser Schaden in Sekunden das Leben aus den Spielern. Decursive hilft hier famos: Mit einem simplen Klick entfernen Sie so die Schädlinge von Ihren Gruppenmitgliedern, ohne das Ziel umständlich auswählen zu müssen oder die entsprechende Fähigkeit auszulösen. Genial und gerade deshalb für hochstufige Instanzen und ernsthafte Raid-Versuche dringend empfohlen.

DEADLY BOSS MODS

7 **Sie sind der wichtigste Helfer für Raidleiter oder Schlachtzug-Chefs: Deadly Boss Mods machen das Leben leichter.**

Kaum eine Raid-Gruppe kommt ohne die Boss Mods aus. Nur mit diesen sehen Sie genau, welche Fähigkeit der Oberfiesling, den Sie gerade bekämpfen, als Nächstes auspackt. Wichtig, wenn Sie mal wieder einige Schnarchnasen in der Gruppe haben, die es immer wieder nicht rechtzeitig schaffen, auf tödliche Zauber angemessen zu reagieren, und so die gesamte Gruppe in den Tod reißen. Deadly Boss Mods unterstützt dabei inzwischen alle Raid-Bosse von Wrath of the Lich King. Das Add-on kann aber noch mehr, es unterstützt Sie etwa auf PvP-Schlachtfeldern. So zeigt es im Alteractal genau an, welche Türme und Bunker gerade eingenommen werden und wie lange die Übernahme noch dauert.

+++ KLASSEN-ADD-ONS +++ KLASSEN-ADD-ONS +++ KLASSEN-ADD-ONS +++ KLASSEN-ADD-ONS

PALADIN:
PALLY POWER

Paladine, die gerne in Schlachtzügen unterwegs sind, kennen das Problem zur Genüge: Das ständige Neubuffen der wichtigen Segen mutiert zur nervigen Daueraufgabe. Zwar halten die Segen inzwischen länger als früher, doch meist stellt jeder Spieler zusätzlich Sonderwünsche an den „Buffadin". Pally Power unterstützt den Überforderten und macht das Setzen der Segen zum Kinderspiel. Einfach konfigurieren, klicken, fertig. Meckernde Raid-Kollegen können Sie dann getrost vergessen.

TODESRITTER:
RUNE WATCH

Das neuartige Runensystem, das Blizzard für seine Heldenklasse eingeführt hat, überfordert viele Spieler zu Beginn schnell. Hier hilft Rune Watch, die Übersicht zu behalten. Ein schickes Interface gibt's dazu.

RECOUNT

6

Wer in WoW etwas zum Angeben benötigt, besorgt sich ein Damage-Meter.

Scherz beiseite: Add-ons, die den entstandenen Schaden zählen, sind besonders für Raid-Gruppen wichtig. Hier lässt sich leicht feststellen, welche Teilnehmer hinter ihrem Potenzial zurückhängen und welcher Schadensausteiler (oder Heiler) noch Nachholbedarf hat. Recount zählt aber nicht nur beim Schaden mit, sondern gibt auch viele andere nützliche Informationen wie Heilung, Überheilung oder erhaltener Schaden. Natürlich erfüllt das Damage-Meter dabei auch mit einer gehörigen Portion Befriedigung, wenn der eigene Charakter mal wieder auf Platz 1 der Schadensausteiler gelandet ist.

BEJEWELED

5

Es klingt auf den ersten Blick furchtbar albern: Das Spiel im Spiel ist da.

Bejeweled, ein lustiges, kurzweiliges Puzzle-Spiel, aktivieren Sie mit diesem Add-on in World of Warcraft. „Wo mag da der Sinn stecken?", fragen sich sicher viele. Aber gerade auf langen Flügen, beim Warten auf das nächste Schlachtfeld oder während des Sammelns nach dem letzten Wipe tut Bejeweled gute Dienste. Um nicht zu stören, blendet das Minispiel bei Kämpfen aus oder wird transparent. So haben Sie, wenn es wieder losgeht, sofort den Blick fürs Wesentliche frei. Wir sind gespannt, was als Nächstes kommt: eine Partie Counter-Strike? Oder gar eine Runde Warhammer Online? Lustig wär's ja.

AUCTIONEER

4

Auktionshäuser sind der wichtigste Anlaufpunkt, um Kohle zu scheffeln.

Genau hier hilft Auctioneer. Denn im Gewirr der Angebote den Überblick zu behalten, fällt gerade auf gut besuchten Servern nicht immer leicht. Das Add-on scannt alle Angebote, vergleicht Preise und gibt so etwa den durchschnittlichen Goldpreis Ihres Wunschgegenstandes an. Damit aber nicht genug: Auch in Ihrem Rucksack macht es sich der Auctioneer bequem und zeigt diese nützliche Information gleich als Tooltipp an.

Doch das mächtige Add-on kann noch weit mehr. So lassen sich, ähnlich wie bei Real-Kollege Ebay, Auktionen verfolgen. Der große Vorteil: Sie haben, nachdem Sie erst einmal das komplette Auktionshaus gescannt haben, einen Berg von Informationen zur Verfügung, mit dem Sie weit bessere und dynamisch angepasste Preise für Ihre Verkäufe erzielen. Wenn Sie also Gold brauchen, installieren Sie unbedingt Auctioneer.

XPERL UNITFRAMES

3

XPerl ist eines der beliebtesten Inferface-Mods für World of Warcraft.

Denn dieses Add-on ersetzt komplett die Standardfenster für Gruppen, Raids und den eigenen Charakter und ersetzt sie durch eine weit mächtigere Version. So hilft etwa ein Entfernungsmesser, sofort zu erkennen, welcher Ihrer Kollegen in Ihrer Reichweite steht. Gleichzeitig werden eigene Heilung-über-Zeit-Zauber hervorgehoben, ebenso wie fiese Debuffs, die Sie entfernen können. Viele der Informationen, mit denen XPerl Sie versorgt, sind gerade für Raid-Gruppen überlebenswichtig. Eine Maintank-Anzeige darf dabei ebenso wenig fehlen wie eine Ziel-des-Ziels-Darstellung. Ebenso zeigt XPerl an, ob ein Spieler gerade Schaden bekommt oder geheilt wird.

Weitere Stichpunkte des umfangreichen Add-ons: Casting-Monitor (zeigt in Listenform, was ausgewählte Ziele gerade für einen Zauber wirken), Assistenz-Anzeige und eine Raid-Admin-Unterstützung. Um die Sache aufzuhübschen, wählen Sie für Ihr Porträt (und das Ihrer Mitstreiter) schmucke 3D-Bilder des Charakters.

KLASSEN-ADD-ONS +++ KLASSEN-ADD-ONS +++ KLASSEN-ADD-ONS +++ KLASSEN-ADD-ONS

KRIEGER: TANK WARNINGS

Krieger, die gerne mit dickem Schild in der ersten Reihe stehen, sollten zugreifen: Tank Warnings informiert mit Meldungen, wenn bestimmte, tankrelevante Fähigkeiten gebraucht werden. Rettet virtuelle Leben.

DRUIDE: TANK POINTS

Zwar ist dieses Add-on nicht nur exklusiv für Druiden gebräuchlich, immens nützlich ist es dennoch. Denn dieser umfangreiche Benchmark für Tank-Klassen gibt ausführlich Auskunft darüber, wie gut Ihr Charakter gegen feindlichen Ansturm gerüstet ist. Denn Vergleiche verschiedener Tank-Ausrüstungsgegenstände liefern nur so direkte Informationen über Ihre Nützlichkeit. Den Messwert finden Sie dann in Ihrem Charakterprofil. Die Frage, was Sie tragen sollen, erübrigt sich damit in Zukunft.

SCHURKE: ROGUE POWER BARS

Hui, schon wieder ein Timer-Add-on. Dieses ist für den Schattenschleicher, der mit Rogue Power Bars deutlich sieht, wie lange seine Fähigkeiten (etwa Zerhäckseln oder Fieser Trick) noch wirken.

BARTENDER

2 **Das hässliche Original-WoW-Interface hat ausgedient. Bartender macht alles schlanker, schöner und simpler.**

Wer kennt das nicht? Spätestens mit Maximalstufe 80 quillt die Fähigkeitenleiste über mit den wichtigsten Zaubern, Tränken, Haus- und Reittieren oder Makros. Standardmäßig bietet World of Warcraft nämlich gerade mal sechs einblendbare Leisten, die sich zudem recht unflexibel zeigen. Verschieben oder gar sinnlose Schnörkelelemente löschen dürfen Sie nicht. Das stört die Fangemeinde schon seit Jahren, Abhilfe gibt es inzwischen zuhauf. Bartender findet sich unter den Interface-Mods in der Kategorie „simpel" wieder, was keinesfalls negativ gemeint ist.

Im Gegenteil. Das Add-on ist erfreulich einfach zu bedienen und reduziert das überfrachtete Interface auf schmucklose, praktische Knöpfe. Das Beste daran: Alle einblendbaren Leisten dürfen Sie nach Lust und Laune verschieben, skalieren und drehen und so Ihr ganz eigenes Interface basteln. Auch der Rucksack lässt sich bei Bedarf auf eine Tasche reduzieren oder sogar ganz ausblenden. Ebenso wie die Menüknöpfe übrigens, die langjährige WoW-Spieler eh nur noch über Tastaturkürzel aufrufen. Kombinieren Sie den Bartender zusätzlich mit XPerl UnitFrames, ergibt sich ein herrlich individuelles Aussehen Ihrer Oberfläche. Sie werden erstaunt sein, wie viel Platz Sie plötzlich auf dem Bildschirm haben!

CARBONITE QUEST

1 **Besser geht es nicht: Mit diesem Add-on sind langwierige Quests kein Problem mehr.**

Carbonite Quest ersetzt mal eben das Internet, salopp gesprochen. Denn dieses findige und extrem nützliche Programm zeigt Ihnen in wenigen Fenstern alle wichtigen Informationen, die Sie für das Erfüllen Ihrer Quests benötigen. Allein die große, frei skalierbare Karte ist den Download wert. Denn dort zeichnet Carbonite Quest die Gebiete ein, in denen Sie die benötigten Gegner, Gegenstände oder sonstige Dinge finden können. Das entsprechende Areal wird einfach farblich markiert. Auch die NPCs, von denen Sie die jeweilige Aufgabe erhalten haben, werden selbstverständlich auf der Karte dargestellt.

Mit einem Klick zeigt Ihnen das Programm sogar den schnellsten Weg zu Ihrem Ziel, komplett mit einer kleinen Kompassnadel mitten auf dem Bildschirm. Wenn Sie wollen, zeichnet Carbonite Quest Ihren Laufweg als dicke, rote Linie auf. Ein spezielles Fenster gibt zusätzlich zum altertümlichen Blizzard-Pendant detailliert Auskunft über Ihre laufenden Aufträge. Dabei werden sowohl der Status als auch die Entfernung zur Aufgabe angegeben. Hier legen Sie außerdem spielend einfach fest, welche Quest Sie erledigen müssen, und lassen sich so die nötige Information auf der bereits erwähnten Karte anzeigen.

Mit Carbonite Quest haben langwierige Suchen im Internet einen guten Teil ihrer Daseinsberechtigung verloren. Denn wer will schon andauernd aus dem Spiel hüpfen, Suchbegriffe eingeben und sich dann durch Dutzende sinnloser User-Kommentare klicken, wenn die Lösung doch mit diesem Add-on direkt im Spiel zu finden ist?

BUFF-HILFE

Unsere Kollegen von Buffed sind Experten auf dem Gebiet „Arbeitserleichterung in Azeroth":

Auf der Webseite buffed.de bieten die Buffies schon seit Längerem ein mächtiges Programm an. Der sogenannte BLASC-Client (zu finden unter www.buffed.de/page/403/blasc) bietet Ihnen nach dem Herunterladen die Möglichkeit, installierte Add-ons regelmäßig updaten zu lassen. Wer den Neuinstallationswahnsinn nach jedem größeren Patch erlebt hat, weiß diesen Service zu schätzen.

Außerdem bildet das Tool die Grundlage, um den eigenen Charakter mitsamt Bankinhalt, Berufsfertigkeit, Ausrüstung und vielem mehr auf die Buffed-Webseite zu laden. Warum? Na, zum Angeben natürlich!

Eine weitere Funktion wird derzeit überarbeitet und ist vorübergehend nicht nutzbar: So ließ sich über den BLASC-Client kinderleicht herausfinden, welcher Buffed-User welche Rezepte beherrscht. **Wrath of the Lich King** machte dieser Funktion aber einen Strich durch die Rechnung, die Buffed-Programmierer arbeiten an der Lösung.

ONS +++ KLASSEN-ADD-ONS +++ KLASSEN-ADD-ONS +++ KLASSEN-ADD-ONS +++ KLASSEN-ADD-ONS

PRIESTER:
PRIEST FRIEND

Priester sind die mächtigsten Sanitäter Azeroths. Deswegen sollten sie jede Hilfe in Anspruch nehmen, die sie für diese Aufgabe erhalten können. Priest Friend macht genau das: Es erinnert den Spieler an seine wichtigsten Buffs (etwa Inneres Feuer), gibt Warnung, wenn die Fähigkeit „Untote fesseln" bricht, informiert über den dreiminütigen Furchtschutz oder meldet sich, falls ein Kollege in der Gruppe einen fiesen Schadenszauber abbekommt, den der Priester entfernen kann.

SCHAMANE:
YATA

Die schiere Anzahl an Totems macht jedem Neu-Schamanen das Leben schwer. Yata (Yet another totem addon) verpackt alle Totems in eine kleine Extraleiste. Hier werden die mächtigen Schamanenstöckchen nach ihren Elementen geordnet. Wenn Sie mit der Maus darüberfahren, klappen alle Totems dieser Gruppe auf. Übersichtlicher geht es kaum. Wenn Sie also dringend Platz in der Fähigkeitenleiste benötigen, liebe Schamanen (und wer tut das nicht), installieren Sie Yata.

03/09

VORSCHAU

TOP-THEMEN

ROLLENSPIEL

DIVINITY 2: EGO DRACONIS

Seite 44

HELDENZEIT | Würde man die Schachteln sämtlicher Fantasy-Rollenspiele übereinanderstapeln, durchstieße man vermutlich die oberste Wolkenschicht. Warum sich **Divinity 2** trotzdem mühelos aus dieser riesigen Masse hervortut, verrät Ihnen Sebastian Weber.

ACTION-ADVENTURE

RESIDENT EVIL 5

Seite 66

INFIZIERT | Wir zeigen auf, warum das Horror-Spektakel zu den wichtigsten Titeln des Jahres gehört. Und um es gleich klarzustellen: An einer PC-Fassung zweifelt mittlerweile niemand mehr.

ECHTZEIT-STRATEGIE

TOM CLANCY'S ENDWAR VS. STORMRISE

Seite 64

FRISCHER WIND | Strategie-Experte Christian Schlütter hat sich die innovativen Projekte angesehen – seine Vorschau liefert die Details.

Seite 76

EA WINTER TOUR 2009

ALARMSTUFE ROT 3, BATTLEFORGE, DER PATE 2, SPORE

EINGELADEN | Electronic Arts präsentierte seine kommenden Titel und wir waren natürlich dabei: Auf sechs Seiten berichten wir, was es in diesem Jahr Neues gibt.

„Blizzard zeigt, was gute Spieleentwicklung bedeutet."

Richard Garriott, Schöpfer der Ultima-Reihe

WUSSTEN SIE, …

… dass sämtliche Artikel in der PC Games fünf strenge Korrekturschritte durchlaufen? Und dass wir trotz dieser Sorgfalt noch nie in die Verlegenheit gerieten, mal *keinen* Horn des Monats zu finden?

INHALT

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die meisterwarteten PC-Spiele ab (Stand: 14.01.2009).

1. **DIABLO 3**
   Action-Rollenspiel | Activision Blizzard
   Termin: Nicht bekannt
2. **MAFIA 2**
   Action-Adventure | Take 2
   Termin: Nicht bekannt
3. **STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY**
   Echtzeit-Strategie | Activision Blizzard
   Termin: 2009
4. **EMPIRE: TOTAL WAR**
   Strategie | Sega
   Termin: 6. Februar 2009
5. **HALF-LIFE 2: EPISODE THREE**
   Nicht bekannt | Nicht bekannt
   Termin: Nicht bekannt
6. **DAWN OF WAR 2**
   Echtzeit-Taktik | THQ
   Termin: Februar 2009
7. **ALAN WAKE**
   Action-Adventure | Microsoft
   Termin: Nicht bekannt
8. **GUILD WARS 2**
   Online-Rollenspiel | NCSoft
   Termin: Nicht bekannt
9. **DRAGON AGE: ORIGINS**
   Rollenspiel | Electronic Arts
   Termin: Frühjahr 2009
10. **ANNO 1404**
    Aufbau-Strategie | Ubisoft
    Termin: 2009

Unbeliebt

Die Feuer speienden Riesenechsen werden in **Divinity 2** von allen gehasst, schließlich haben sie dazu beigetragen, das Unheil über die Welt zu bringen.

Divinity 2: Ego Draconis

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Sebastian Weber

Drachentöter auf Abwegen – der Rollenspiel-Flugsimulator-Mix lockt mit interessanten Ideen.

WUSSTEN SIE, ...

... dass der Entwickler Larian Studios nach dem Hund von Gründer Swen Vincke benannt ist? Der heißt Pilar, Kurzform: Lar.
... dass es in **Divine Divinity** einen Grabstein gibt, auf dem die Entwickler ihr Mitgefühl mit den Opfern der Anschläge des 11. September 2001 kundtun?
... dass die Entwickler viele Namen von Fans in **Divine Divinity** integrierten?
... dass Sie in **Divine Divinity** eine Quest von Larian-Studios-Chef Swen Vincke bekommen konnten? Für ihn sollten Sie alle Bugs töten, als Belohnung bekamen Sie dann die Rüstung Larians.

Große Versprechungen sind wir von Entwicklern und Publishern gewohnt, immerhin bekommen wir sie bei jeder Präsentation, bei jedem Vor-Ort-Besuch, in jeder Pressemitteilung um die Ohren gedonnert. Hakt man dann jedoch ein wenig nach und versucht herauszufinden, was sich hinter den Phrasen und großen Worten verbirgt, verstecken sich die meisten Verantwortlichen allerdings schnell hinter ihrem „Das steht noch nicht fest, daran arbeiten wir noch“-Schutzschild. Rar sind dagegen die Momente, in denen sie sich in die Karten schauen lassen, Nachbesserungsbedarf eingestehen oder jede noch so kleine Detailfrage bereitwillig beantworten. Der Besuch beim Entwickler Larian Studios in Brüssel, der uns sein Rollenspiel **Divinity 2: Ego Draconis** stolz präsentierte, war einer dieser seltenen Lichtblicke.

Swen Vincke, Chef und Gründer des Studios, empfängt uns persönlich. Er führt uns in den vorbereiteten Raum, in dem ein ansehnlicher LCD-Fernseher darauf wartet, uns das Rollenspiel zu zeigen. Nachdem wir die Begrüßung hinter uns gebracht und die Getränkefrage geklärt haben, geht Vincke direkt in medias res: **Divinity 2** startet, der Held steht auf einem sandigen Platz und erfährt, dass er sich aufmachen soll, das Handwerk eines Drachentöters zu erlernen. Die erste Station, ein beschauliches Dörfchen namens Farglow, dient als Tutorial. Dort eignen Sie sich die Grundlagen des Kampfsystems, aber auch die essenziellen Fähigkeiten, zum Beispiel die Begabung, Geister zu sehen oder die Gedanken Ihrer Mitmenschen zu lesen, an.

Die zuletzt genannte Fähigkeit erleichtert Ihnen das Leben erheblich, schließlich eröffnet sie in Gesprächen neue Dialog-Optionen oder enthüllt Informationen, die Ihnen unter normalen Umständen verborgen geblieben wären. Damit Sie aber nicht wild alle Gedanken Ihrer Mitmenschen durchforsten, kostet ihr Einsatz Erfahrungspunkte. Mal mehr, mal weniger. Was sich erst einmal wie ein Nachteil anhört, lohnt sich dennoch. Beispiele gefällig? Im späteren Verlauf der Geschichte treffen Sie in einem Ort einen Schmied. Mit ihm dürfen Sie ganz klassisch handeln, um an neue Waffen und Rüstungen zu kommen. Stöbern Sie allerdings ein wenig in seinem Kopf, erfahren Sie von einer heißen Affäre mit einer Bäuerin. Jetzt sind die weiteren Möglichkeiten vielfältig. Sie können den Schmied direkt darauf ansprechen, woraufhin er Ihnen Informationen im Tausch gegen Ihr Stillschweigen anbietet. Oder aber Sie machen sich auf zu seiner Geliebten und geben sich als Mitwisser zu erkennen. Das kommt der Holden sehr gelegen, weshalb sie Ihnen einen Brief für den Schmied in die Hand drückt, ein Postboten-Job also.

Die neue Quest im Logbuch verlangt abermals Entscheidungen von Ihnen. Liefern Sie die Liebesbekundung wie gewünscht ab, klingelt die Erfahrungspunktekasse und der Schmied ist überglücklich. Fortan macht er Ihnen bessere Preise und bietet auch wirkungsvollere Waffen an. Verpetzen Sie die beiden allerdings, haben Sie zwar beim geprellten Ehemann einen Stein im Brett und bekommen neue Aufträge, dafür würdigt Sie der Waffenmeister keines Blickes mehr und macht keine Geschäfte mit Ihnen.

VERHÄLTNISMÄSSIGKEIT | Mit der Stärke Ihrer Zauber nimmt auch die Schwierigkeit der Kämpfe zu. Diese Gesellen sollten Sie anfangs großräumig umschiffen.

DOGFIGHT | Wie in einem Flugsimulator ballern Sie sich als Drache durch die Lüfte. Im Moment wirkt es aber noch wenig dynamisch.

PRAKTISCH | Für jede Situation gibt es den passenden Zauberspruch. Wenden Sie wie hier „Angst" an, flüchten Ihre Gegner erst einmal. Vor allem sinnvoll, wenn Sie gegen eine große Gruppe Monster antreten.

Ähnlich verzwickt sollen alle Aufgaben daherkommen. In einer Taverne etwa treffen Sie auf ein paar Stadtwachen. Die verraten Ihnen unfreiwillig, wo ihr Kommandant den Schlüssel zu seinem Lager aufbewahrt. Mit diesem Hintergrundwissen erpressen Sie die Jungs ganz leicht, verpfeifen die Mitwisserschaft ihrem Vorgesetzten, der Ihnen fortan überaus dankbar ist, und räumen zu guter Letzt seinen Schuppen aus.

Oder aber Sie erhalten von einem Krieger die Aufgabe, einige Froblins loszuwerden. Wenn Sie die kleinen Goblin-ähnlichen Nervensägen zur Strecke bringen, klingelt Ihre Kasse dank der Belohnung und es hagelt Erfahrungspunkte. Schlagen Sie das Angebot aus, zieht der Kämpfer selbst los. Jedoch treffen Sie ihn später im Wald wieder und können ihn aus einer brenzligen Situation retten. Ihre Entscheidung hat also eine ganz neue Quest-Reihe eröffnet.

Obwohl Sie es sich mit dem einen oder anderen Charakter durchaus verscherzen können, sollen die Entscheidungen und Möglichkeiten Sie animieren, die Welt zu erkunden und auch ab-

TRAUTES EIGENHEIM – DER TOWER

Nach etwa 15 Stunden Spielzeit erobern Sie den Turm eines Nekromanten. Das neu gewonnene Heim hat einigen spielerischen Nutzen. Wir geben Ihnen ein paar Beispiele:

▶ PERSONAL TRAINER | Hier bauen Sie Ihre Kampf-Skills aus. Geplant ist, dass der Lehrmeister es sogar ermöglicht, Fähigkeiten stärker zu verbessern, als es durch normalen Erfahrungspunkte-Einsatz möglich ist. Wie viel stärker Sie so werden, das hängt vom endgültigen Balancing ab.

▼ SCHMIED | Waffen reparieren oder aufmotzen – kein Problem für den Privatschmied. Billiger als hier bekommen Sie Ihre Waffen nicht bearbeitet.

▲ HAUPTHALLE | Der Hauptraum des Turms ist nicht nur das Tor zu den verschiedenen Plattformen. Dort warten auch Dienstleister, die Sie losschicken können, damit sie Zutaten für Tränke und andere Dinge besorgen. Je mehr Geld Sie in die Helfer und deren Ausrüstung investieren, desto besser wird die Ausbeute.

◀ NEKROMANT | Ein weiterer Dienstleister wartet auf der Nekromanten-Plattform. Auf Wunsch erschafft dieser Ihnen selbst entworfene Kreaturen, die Sie fortan begleiten.

KURZ ZUSAMMENGEFASST: WICHTIGE STORY-PASSAGEN

Eine gute und spannende Geschichte ist das A und O eines Rollenspiels. Wir fassen zusammen, was bislang über die Handlung von Divinity 2 bekannt ist:

REINKARNATION | Als wiedergeborener Drachentöter erlangen Sie zunächst alte Fähigkeiten wieder und sollen dann in der Akademie Ihr blutiges Handwerk erlernen.

DUMM GELAUFEN | Es kommt alles anders, Sie stoßen auf einen Drachenritter. Den sollen Sie und Ihre Lehrmeister zur Strecke bringen. Die Akademie muss warten.

NOCH MEHR PECH | Nachdem der Drachenritter besiegt ist, gehen seine Fähigkeiten auf Sie über. Fortan verwandeln Sie sich jederzeit in einen Feuerspucker. Blöd, weil Sie ursprünglich Drachentöter waren.

WICHTIGE STATION | Auf dem Weg, die Hintergründe all dieser Geschehnisse zu erkunden, erobern Sie diesen Turm. Er wird Ihr Heim und wichtiger Anlaufpunkt.

UNGEWISS | Wie es ab hier weitergeht, verraten die Entwickler nicht. Sicher ist nur: Es soll eine Geister-Unterwelt geben, die Sie auch noch erforschen dürfen, außerdem Untote und andere Monster.

AM ENDE? | Bis zur Auflösung treffen Sie außerdem alte Bekannte, zum Beispiel den Bösewicht Damian. Was er wohl mit all dem zu tun hat?

seits des Story-Korsetts die Augen offen zu halten – egal welche Folgen das vielleicht hat. Die Programmierer planen, das mindestens 40 Stunden lange Abenteuer auf diese Weise spannend zu halten und Sie zum mehrmaligen Durchspielen einzuladen. Etwas, das jedoch viele Entwickler versprechen …

Larian Studios vergleicht sein System von Aktion und Reaktion gern mit CD Projekts The Witcher. Allerdings gehen die Belgier gemäßigter zu Werke als die Polen: Geralts Taten haben großen Einfluss auf die Spielwelt, die meisten Folgen Ihrer Entscheidungen fallen aber erst Stunden später auf Sie zurück. In Divinity 2 dagegen bekommen Sie die Auswirkungen Ihrer Handlungen unmittelbarer zu spüren, denn die Entwickler möchten verhindern, dass Sie an den Punkt kommen, an dem Sie nicht verstehen, warum ein Charakter auf bestimmte Weise reagiert. Je weiter der Auslöser einer Aktion in der Vergangenheit liege, desto schwerer habe es der Spieler nachzuvollziehen, wie es zu einer Situation kam, so Vincke. In The Witcher gab es deshalb Rückblenden.

Der Hauptgrund, warum man sich überhaupt die Mühe macht, die Bedürfnisse und Aufgaben der vielen Nebencharaktere in einer Rollenspielwelt zu erfüllen: die damit gewonnene Erfahrung, mit der Sie Ihren Schützling nach und nach mächtiger werden lassen. Da Divinity 2 gänzlich ohne die traditionelle Einteilung in Klassen auskommt, läuft der Charakterausbau wenig anders ab: Gewöhnen Sie sich daran, nicht mehr in den Kasten Krieger, Magier, Bogenschütze, und welche Heldentypen Sie sonst noch kennen, zu denken. Divinity 2 engt Sie in keiner Weise ein. Lediglich Ihre Spielweise und Vorlieben bestimmen, in welche Richtung sich der Protagonist entwickelt. Egal ob Sie Attribute wie Kraft ausbauen, sich auf den Fernkampf konzentrieren, Zaubersprüche lernen oder verbessern, alles ist ohne Einschränkungen möglich. Zwar müssen Sie vereinzelte Begabungen mit Erfahrungspunkten freigeschalten haben, um andere zu erlangen. In solchen Fällen hängen diese aber thematisch zusammen. Diese Freiheit macht die Kämpfe entsprechend dynamisch, da mit jedem neuen Stufenanstieg völlig neue Fähigkeiten hinzukom-

NICHT NUR STANDARD | Viele der Magie-Einsätze haften Ihren Widersachern für längere Zeit an. Es sind nicht nur Standard-Feuerbälle in Ihrem Repertoire.

KLEINE FIESLINGE | Die Froblins sind eine Eigenkreation von Larian Studios. Auf sie treffen Sie vor allem zu Beginn der Reise.

SCHLAGABTAUSCH DER ROLLENSPIEL-GRÖSSEN

Die Zeiten, als alle Rollenspiele mehr oder weniger gleich aufgebaut waren, sind vorbei. Wir zeigen Ihnen, wie sich Divinity 2 im Vergleich zu anderen Titeln des Genres schlägt:

DRAKENSANG

Spielwelt: Das Schwarze Auge: Drakensang ist das klassische Rollenspiel der vergangenen Jahre schlechthin. Entsprechend setzt Entwickler Radon Labs auf Levelabschnitte, die mit viel Liebe zum Detail entworfen wurden.
Charakterentwicklung: Der Pen&Paper-Vorlage verdankt Drakensang seine Klassen und Fähigkeitenbeschränkungen. Erfahrungspunkte führen wie gewohnt zu Stufenanstiegen. Im Ausbau Ihres Charakters sind Sie aber stark limitiert, je nachdem welche Art von Held Sie wählen.
Kampfsystem: Da Sie mehr als nur einen Charakter steuern, dürfen Sie das Abenteuer jederzeit pausieren. Dann wählen Sie ganz gemächlich Zauber, Aktionen und Fähigkeiten aus, welche die Helden nutzen sollen. Wenig actionreich, dafür umso taktischer.

DIVINITY 2

Spielwelt: Die Spielwelt soll am Ende aus (bisher) fünf großen Arealen bestehen, die sich – Open-World-typisch – dauerhaft gestreamt vor Ihren Augen ausweiten. Dazu kommen Dungeons und Innenlevels, etwa Kneipen. Die Ladezeiten lassen sich aber noch nicht einschätzen.
Charakterentwicklung: Absolute Freiheit bietet Larian Studios in diesem Punkt. Ohne Klassenbeschränkungen dürfen Sie jede Fähigkeit erlernen, die Ihnen gefällt. Abwechslung ist so garantiert.
Kampfsystem: Eine Mischung aus Echtzeit-Third-Person-Action und pausiertem Taktieren. Divinity 2 versucht, alle Rollenspielertypen zu bedienen, ob Freunde von klassischen Party-Abenteuern oder Anhänger adrenalingeladener Witcher-Metzeleien.

THE WITCHER

Spielwelt: CD Projekts Erstlingswerk setzte sich aus großen und kleinen Arealen zusammen, bot keine offene Spielwelt. Nachteil daran waren die häufigen und anfangs langen Ladezeiten.
Charakterentwicklung: Das Grundkonzept von The Witcher ähnelt Divinity 2. Held Geralt verliert am Anfang sein Gedächtnis, muss fortan das Handwerk des Hexers neu erlernen. Klassen gibt es nicht, dafür jede Menge Skills, die Sie nach Gutdünken ausbauen dürfen.
Kampfsystem: Eine wohl dosierte Mischung aus Taktik und Geschicklichkeit führt zum Erfolg. Verschiedene Angriffsarten lösen Sie aus, indem Sie zum richtigen Zeitpunkt immer wieder auf Ihre Kontrahenten klicken. Anspruchsvoll, aber motivierend.

men können und somit frische Strategien ermöglichen.

Das Kampfsystem funktioniert wie in anderen Genrevertretern. Per WASD-Tasten bewegen Sie Ihren Recken, die Maus steuert Kamera und Aktionen. Eine Leiste am unteren Bildschirmrand gibt Informationen über Lebens- und magische Energie und bietet (im Moment) Platz für acht Fähigkeiten in einer Schnellanwahlleiste. In die ziehen Sie die Skills per einfachem Drag & Drop. Während Sie sich mit den Monstern prügeln, bietet Ihnen Divinity 2 die Möglichkeit, das Geschehen jederzeit zu pausieren, um etwa Ausrüstungsgegenstände auszutauschen oder Zauber zu aktivieren.

Die reichen von einfachen Feuerbällen und anderen Standardsprüchen bis hin zu Tricks, die Ihren Gegner in einen Marienkäfer verwandeln, oder Beschwörungszauber, sodass ein Dämon fortan im Kampf mitmischt. Allerdings steht dieser nicht unter Ihrer Kontrolle und macht sich aus dem Staub, sobald keine Gegner mehr zu vermöbeln sind. Möchten Sie dagegen einen dauerhaften Helfer, der Ihnen unter die Arme greift, müssen Sie später in Ihren Turm investieren. Dort wartet nämlich ab einem gewissen Zeitpunkt im Spiel ein Nekromant auf Ihre Aufträge und baut jede beliebige Kreatur für Sie zusammen. Je nachdem, was Sie Ihrem Beschwörungskünstler an Monsterteilen anliefern, kommt dabei ein anderer Begleiter heraus. So ist es also möglich, einen Untoten mit Froblin-Kopf und Werwolfklauen zu bestellen. Die Dutzenden Kombinationsmöglichkeiten bestimmen am Ende auch die Werte und Fähigkeiten Ihres persönlichen Montrums. Von Heiler bis Kämpfer stehen Ihnen mal wieder alle Türen offen.

„Welcher Turm?", fragen Sie sich nun vielleicht. Dabei handelt es sich sozusagen um Ihr Eigenheim, das Sie etwa nach 15 Spielstunden erobern (siehe Kasten auf Seite 45). Das bietet verschiedene Plattformen, auf denen Lehrmeister und Dienstleister auf Ihre Aufträge warten und eine Menge Vorteile bieten. Auch als Lagerraum dient es. Unendlich viele Gegenstände dürfen Sie dort horten, um Platz im Inventar zu schaffen. Aus Balancing-Gründen sind die abgelegten Besitztümer aber nicht

NAHKAMPF | Konzentrieren Sie sich nicht auf die Magie, stehen Ihnen immer noch Nah- und Fernkampf zur Wahl.

MÄCHTIG | Wenn Sie immer wieder Ihre Talentpunkte in einen Zauber investieren, verbessert er sich deutlich. Statt eines Magiepfeils schleudern wir hier gleich vier auf unsere Gegner.

von überall aus benutzbar, sondern müssen dann auch wieder eigens abgeholt werden. Für Jäger und Sammler praktisch. Wie viel spielerischen Nutzen das aber am Ende hat, bleibt abzuwarten. Weiterhin erweisen sich Ihre Boten als nützlich. Die Jungs und Mädels warten in der Haupthalle auf Ihre Aufträge und machen sich für Sie auf, zum Beispiel um Zutaten für Heiltränke zu suchen. Je mehr Sie in deren Ausrüstung investieren, desto erfolgreicher sind Ihre Untergebenen. Schicken Sie einen Recken mit verrostetem Schwert und abgetragener Rüstung los, vermöbeln ihn die Monster in der Welt ganz einfach oder er schreckt vor ihnen zurück und bringt nichts von seiner Reise mit. Drücken Sie ihm dagegen eine aufgemotzte, neue Klinge mitsamt strahlender Rüstung und passendem Schild in die Hand, steigen die Erfolgsaussichten, allerdings auch Ihre Kosten. Es heißt also, genau abzuwägen, wie viel Ihnen beispielsweise der erwünschte Zaubertrank am Ende wert ist. Wieder einmal eine Entscheidung, die – obwohl noch so unscheinbar – großen Einfluss hat.

Neben dem Turm enthüllt Larian-Studios-Gründer und -Chef Vincke noch einen Part von **Divinity 2**, über den wir zuletzt in der Ausgabe 09/2008 rätselten. Während sich der Entwickler damals noch in Schweigen hüllte beziehungsweise uns mit fadenscheinigen Erklärungsversuchen abspeiste, was der Untertitel **Ego Draconis** bedeuten könnte und ob der Held im Verlauf der Geschichte gar selbst zum Drachen werde, gibt man sich nun auskunftsfreudiger: Das Schicksal des Helden nimmt schon kurz nach Start des Abenteuers eine unerwartete Wendung. Nachdem das Tutorial absolviert und die ersten Spielminuten vergangen sind, bekommen die Drachentöter mitsamt ihrem neuen Rekruten einen Auftrag. Ein sogenannter Drachenritter taucht auf, das sind Kämpfer, die sich jederzeit in eine der feuerspuckenden Echsen verwandeln können. Ihn zur Strecke zu bringen steht deshalb ganz oben auf der To-do-Liste, die Reise zur Akademie der Drachentöter rückt in den Hintergrund. Nachdem Sie und Ihre Mitstreiter nach einiger Recherchearbeit die Spur des Finsterlings aufgenommen haben und ihm am Ende entgegentreten, kommt plötzlich alles anders als gedacht. Zwar besiegen Sie den Drachenritter, kurz bevor er sich jedoch ins Jenseits verabschiedet, gehen seine Fähigkeiten auf Sie über. So werden Sie vom Jäger zum Gejagten. Fortan beschäftigt es Sie herauszufinden, was es mit den Drachenrittern, Damian (dem Bösewicht aus dem Vorgänger) und dessen Rachemotiven auf sich hat.

Das Drachesein dient aber nicht nur als Story-Wendung, sondern als Element der Abwechslung im Spielverlauf. Per Tastendruck machen Sie aus Ihrem wehrhaften Schützling in glitzerndem Harnisch jederzeit eine riesige, furchteinflößende Feuerechse und umgekehrt. Die Drachenpassagen selbst erinnern an einen Arcade-Flugsimulator. Waghalsige Luftmanöver und Feuerballgefechte gehören zum Tagesgeschäft. Die Kämpfe gestalten sich ähnlich denen als Schwertschwinger. Die Standardattacke, ein zielsuchender Feuerball, ist jederzeit nutzbar, aber auf Dauer wenig effektiv. Deshalb spendieren Ihnen die Entwickler bestimmte Drachenfähigkeiten, etwa eine Energiewelle, die allen Gegnern um Sie herum Schaden zufügt, die Beschwörung von hilfreichen Geschöpfen oder einen magischen Schutzschild. Die Kombination der verschiedenen Skills ist in der Luft genauso wichtig wie am Boden. Der große Vorteil eines Drachenritters: Er nimmt keinen Höhenschaden. Verwandeln Sie sich also weit über dem Erdbo-

GAMEBRYO: DIE GRAFIK VON DIVINITY 2 IM VERGLEICH

Larian Studios nutzt die gleiche Engine wie The Elder Scrolls 4: Oblivion. Wie sie sich die angestaubte Technik schlägt, zeigen wir Ihnen:

UNSCHLAGBAR | **Arcania: A Gothic Tale** könnte werden, was **Crysis** für die Ego-Shooter war: ein grafischer Meilenstein. **Divinity 2** kann da nicht mithalten, dafür läuft Larian Studios' Spiel schon jetzt – ein gutes halbes Jahr vor Veröffentlichung – weitgehend ruckelfrei. Respekt!

VOLLGESTOPFT | Nicht nur im Gesamtbild, auch bei den Details hat **Arcania** die Nase vorn. Jeder Millimeter der Spielwelt ist hier vollgepackt mit Shadern, hochaufgelösten Texturen und anderem Schnickschnack.

DETAILREICHTUM | In Bezug auf die Feinheiten der Charaktere unterscheiden sich **Oblivion** und **Divinity 2** kaum. Allerdings sind viele Objekte in Larian Studios' Rollenspiel noch nicht final in ihrem Aussehen. Es bleibt also spannend, was sich noch tut.

DIE WELT | An der Darstellung der Spielwelt erkennt man die Weiterentwicklung der Engine. Wo **Oblivion** Gras und andere Details spärlich einsetzt, wirkt die Umgebung in **Divinity 2** viel lebendiger und glaubhafter.

„Ultima Underworld war eine echte Inspiration für mich."

PC Games: Als Drachenritter trägt der Spieler bei Stürzen aus großer Höhe keinen Schaden davon. Ändert ihr das noch oder ist es ein gewolltes Spiel-Element?

Vincke: „Wir möchten, dass der Spieler sich traut auszuprobieren, wohin er überall gelangen kann. Dafür wollen wir ihn nicht bestrafen. Es muss vielmehr Spaß machen, die Kombinationsmöglichkeiten von Drache und Mensch herauszufinden."

Swen Vincke ist Chef und Gründer von Larian Studios.

PC Games: Abgesehen von den weit verzweigten Quests und Flugpassagen, welche Überraschungen dürfen wir noch erwarten?

Vincke: „Wir versuchen, den Spielverlauf so abwechslungsreich wie möglich zu gestalten, damit sich die Aufgaben nicht ständig wiederholen. ‚Töte zehn Froblins', ‚Bringe mir fünf Froblin-Köpfe' und so weiter, das wollen wir vermeiden. Genauso interessant bauen wir unsere Dungeons auf. Wir setzten dabei darauf, die ‚Unterwelt' mit Geschichten, Rätseln und Aufgaben zu füllen, nicht nur mit Gegenständen. Es klingt sicher verrückt, aber **Ultima Underworld** hat mich beim Design der Dungeons inspiriert, obwohl es bereits gut 16 Jahre alt ist. Die Orte waren dort voller Überraschungen, das habe ich geliebt, deshalb entwickle ich Rollenspiele."

PC Games: Verstehen Spieler ohne das Hintergrundwissen der Vorgänger die Geschichte von **Divinity 2**?

Vincke: „Absolut. Genau aus diesem Grund siedeln wir **Divinity 2** mehr als 100 Jahre nach den Vorgängern an. Alles, was der Spieler wissen muss, ist, dass ein Kampf zwischen Damian, den Drachen und dem Divine, sozusagen dem Messias der Welt, tobt. Das fassen wir zu Beginn kurz zusammen. Alles andere erklärt sich dann im Verlauf der Story. Sicher, wir bauen die eine oder andere Anspielung auf die Vorgänger ein, aber wer die verpasst, versteht das Spiel im Ganzen trotzdem."

PC Games: Der bislang letzte **Divinity**-Teil ist ja nun schon knapp fünf Jahre her. Gibt es denn noch eine aktive Community?

Vincke: „Ja, die gibt es sogar noch. In unseren Foren tummeln sich einige treue **Divinity**-Spieler, die sehnsüchtig auf **Divinity 2** warten. Zugegeben, es hat recht lange gedauert, den neuen Teil zu machen, aber es scheint, die Fans kommen nach und nach zurück. Auch erste Webseiten gibt es. Für 2009 planen wir deshalb etliche Community-Events. Außerdem bauen wir treue Spieler – wie schon bei den Vorgängern – in **Divinity 2** ein. Ihr dürft also gespannt sein ..."

den zurück in Ihre menschliche Gestalt, fallen Sie natürlich gen Boden, landen dort aber völlig unbeschadet. Das nutzt Larian Studios für interessante Knobeleien: In einer Schlucht versperrt ein magischer Schutzschild der Riesenechse den Weg. An einem Schrein davor schaltet man ihn ab. Allerdings schützt auch diesen eine Barriere, die der Drache nicht passieren kann. Lösung des Problems: Sie fliegen darüber hinweg und verwandeln sich im richtigen Moment wieder in Ihre Menschengestalt. So gelangen Sie spielend ans Ziel, schalten das Hindernis aus und die Reise geht weiter. Das klingt simpel. Wir gehen davon aus, dass die Denksportaufgaben später kniffliger ausfallen.

Bauchschmerzen verursacht dabei aber das Balancing. Nimmt der Held ab einem bestimmten Zeitpunkt keinerlei Höhenschaden mehr, flüchten Sie aus harten Kämpfen viel zu leicht. Immerhin brauchen Sie nur von einer Klippe zu springen, um dem Heldentod zu entkommen. Gewiefte Zeitgenossen verwandeln sich dann in ihr geschupptes Zweit-Ich und nehmen die Gegner einfach aus der Luft – im wahrsten Sinne des Wortes – unter Feuer. Ob das am Ende gar die ultimative Taktik in den angekündigten Boss-Kämpfen sein wird? Wir hoffen nicht. Immerhin steht das Balancing für die kommenden sechs bis sieben Monate bis zur Veröffentlichung auf der Agenda der Entwickler. Zusammen mit der ebenso wichtigen Qualitätskontrolle und der Fehlerbehebung.

Dann endet die Präsentation von **Divinity 2**. Vincke, gut gelaunt wie ein Schuljunge, der ein Geheimnis nicht für sich behalten kann, plaudert aus, dass es neben den (eben enthüllten) Drachen-Zusammenhängen ein weiteres Spiel-Element gibt, das bisher nicht verraten wurde. Und dass es eine Geisterwelt geben soll, die Sie erkunden dürfen. Obwohl der Larian-Studios-Chef die gesamten drei Stunden zuvor jede Detailfrage und jeden Kommentar zum Spiel regelrecht in sich aufgesogen und mit uns besprochen hat, bleiben seine Lippen an diesem Punkt verschlossen, auch wenn es ihm sichtlich schwer fällt ... ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber

Was uns Larian Studios vor Ort gezeigt hat, war interessant, abwechslungsreich und lief verblüffend stabil und ruckelfrei. Zwar gibt es noch kleinere Punkte, an denen es hapert, aber wenn sich die Belgier wirklich die kommenden sechs Monate mit Balancing und Optimierung beschäftigen, dürfte nichts schiefgehen. Und dtp hat mit **Drakensang** ja schon ein goldenes Rollenspiel-Näschen bewiesen.

GENRE: **Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Larian Studios**
ANBIETER: **dtp**
TERMIN: **3. Quartal 2009**

DA HAPERT'S NOCH

Was Larian Studios verspricht, klingt nach einem überzeugenden Rollenspiel-Epos. Doch während unseres Besuchs fielen uns noch ein paar Ungereimtheiten auf:

BALANCING | Die Kämpfe wirken bisher noch unausgewogen. Zu stark oder viel zu schwach sind Waffen, Zauber und Gegner im Moment. Larian Studios will sich aber viel Zeit für die Optimierung nehmen.

ENTSCHEIDUNGEN | Die Quests sollen verzweigt sein und großen Einfluss auf den Spielverlauf haben. Die Beispiele, die man uns zeigte, funktionierten. Ob das System sich für die gesamte Welt umsetzen lässt? Gesehen haben wir es nicht ...

UNAUSGEWOGEN | Die Drachensequenzen wirken noch wenig dynamisch. Die geschickte Kombination aus Drachen- und Menschsein soll für manches Rätsel nötig sein. Deshalb richten Stürze aus großer Höhe keinen Schaden an. Ob die Rettung aus harten Kämpfen aber am Ende das Balancing zerstört?

Von: Johann Trasch

Kostet nix – taugt nix? Runes of Magic beweist das Gegenteil.

GEMEINSAM SIND WIR STARK | Große Verliese meistern Sie nur mit verbündeten Spielern.

IMMER FESTE DRAUF | Schon im zweiten Gebiet treffen Sie auf dickere Feinde, die Sie länger bearbeiten müssen, um zu siegen.

VIEL ZU TUN | Auch in den Städten lösen Sie allerlei Aufgaben und erledigen Botengänge.

WO SOLL DAS HIN? | Nahezu alle Teile der Benutzeroberfläche lassen sich verschieben.

Runes of Magic

Online-Rollenspiele kosten Zeit und Geld. Oder einfach nur Zeit: In **Runes of Magic** löhnen Sie keine monatliche Abo-Gebühr. Hier bereisen Sie eine riesige Spielwelt, verhauen Monster und motzen Ihren Helden stufenweise auf – wie im Platzhirsch **World of Warcraft**, nur für lau. Sitzt Ihnen dennoch das Geld locker, dürfen Sie es im spieleigenen Laden für virtuelle Gegenstände auf den Kopf hauen.

Keine Sorge: Wer in besagtem Laden etwas für echtes Geld ersteigert, ist nicht zwangsläufig einem nichtzahlenden Spieler überlegen. Bei den kostenpflichtigen Gegenständen handelt es sich nämlich nur um kleine Extras, die Ihrem Helden das Leben erleichtern, ein eigenes Reittier etwa (mietbare Exemplare finden Sie ab der ersten Stufe bei Händlern) oder ein fixerer Aufstieg zur derzeitigen Maximalstufe 50. Rüstungen oder Waffen, die dem Recken mehr Stärke oder Intelligenz verleihen, finden sich ausschließlich bei besiegten Gegnern oder in Verliesen. Diese Kerker existieren im Fantasy-Land Taborea in drei Varianten: instanzierte, zufallsgenerierte und persistente, die allen Spielern gleichzeitig offenstehen. Die dort errungenen Trophäen, zum Beispiel Köpfe der erlegten Widersacher, hängen Sie an die Wand Ihres Eigenheims. Dieses steht Ihnen ab der ersten Stufe ohne Vorarbeit zur Verfügung – samt einem attraktiven Hausmädchen, das sich fürsorglich um Ihre Habseligkeiten kümmert und Ihnen Zugriff auf Ihr Bankfach gewährt. Homebanking lässt grüßen. Einrichtungsschmankerl: Wer sich eine Kleiderpuppe leistet, kann mit dieser eine komplette Zweitausrüstung aufbewahren. Gesellige Naturen organisieren sich in Gilden. Abhängig von Größe, Vermögen und den Erfolgen der Mitglieder errichten auch die Gemeinschaften imposante Festungen und prügeln sich in speziellen Arealen mit anderen Spielern um Rohstoffe. Seit Mitte Dezember läuft die offene Beta-Version von **Runes of Magic**, in der Interessierte die Spielwelt erkunden können. Prima: Mühevoll hochgepäppelte Charaktere bleiben zum offiziellen Start erhalten. Auch kostenfrei, versteht sich. ❑

ERSTEINDRUCK

Johann Trasch

Runes of Magic begeistert mit alten und neuen Ideen wie dem dualen Klassensystem: Mit nur einem Charakter gibt's gleich zwei Klassen an die Hand. Das gefällt sowohl Fähigkeiten-Feinmechanikern als auch all jenen, die sich einen Zweitcharakter zulegen möchten. Noch ist nicht jeder Stein auf seinem Platz, doch zum offiziellen Start sollte sich so mancher Vollpreistitel in Acht nehmen.

GENRE: **Online-Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Runewaker**
ANBIETER: **Frogster Interactive**
TERMIN: **1. Quartal 2009**

King Arthur

Von: Christian Schlütter

Das Studio Neocore bastelt aus der Artus-Sage ein Strategiespiel.

VERBÜNDETE | Im Gegensatz zu ihren bösen Vettern stehen die guten Feen König Artus bei.

BUCHBINDER | In übersichtlichen Menüs sind Eigenschaften von Helden und Städten aufgelistet.

HÖHLENTROLL | Die wilden Stämme des Nordens rotten sich zusammen, um in den Krieg zu ziehen.

FRONTVERLAUF | Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab und bringen riesige Armeen auf das Schlachtfeld.

Mit spielerischer Leichtigkeit soll der junge Artus ein Schwert aus einem Stein samt Amboss gezogen haben. So stieg der bis dahin unbekannte Junge zum König von Britannien auf. Doch solch eine Herrschaft will gut gesichert sein. Die ungarische Spieleschmiede Neocore Games zeigt im neuen Strategiespiel **King Arthur**, mit welchen Widrigkeiten der sagenhafte König zu kämpfen hatte.

Schon kurz nach der Schwertergreifung, so besagt die Legende, stellte sich heraus, dass Artur tatsächlich der rechtmäßige Thronfolger des verstorbenen Uther Pendragon war. Und so schloss sich dem jungen König eine Gruppe mysteriöser Nobelmänner an, die später als die Ritter der Tafelrunde bekannt wurden.

Ebendiese Gesellen steuern Sie in **King Arthur** auf der Übersichtskarte. Diese zeigt die Provinzen des legendären Britannien an. Mithilfe Ihrer Ritter unterwerfen Sie im Spiel nach und nach jede der wilden Regionen. Denn das Land ist in Aufruhr. Im Norden sammeln sich die archaischen Stämme, um einen vernichtenden Angriff auf das Königreich zu starten. Aus dem Süden kommen Meldungen über grässliche Kreaturen.

Es gibt also viel zu tun für die Ritter, die in bester **Heroes of Might and Magic**-Manier als Helden interessante Punkte auf der Karte ansteuern, Truppen um sich sammeln und Erfahrungspunkte anhäufen, die die Charakterwerte hochtreiben. **King Arthur** aber will mehr sein als ein simpler **HoMM**-Klon. Deshalb wirken sich die Taten Ihrer Ritter auch auf Ihre Gesinnung als König von Britannien aus. So kann Ihre Herrschaft sowohl rechtschaffen als auch tyrannisch, eher christlich oder eher heidnisch geprägt sein, was sich natürlich auf die Moral Ihrer Untertanen und auf mögliche Allianzen mit neutralen Parteien auswirkt.

In Runden spielt sich das Geschehen auf der Britannien-Karte ab. **King Arthur** simuliert dabei jeweils einen Jahresablauf mit allen Vor- und Nachteilen. Während der Frühling Zufallsereignisse wie neue Abenteuer bringt, eignet sich der trockene Sommer am besten für Militäroperationen. Im Herbst fahren Ihre Provinzen die Ernte ein und bringen so die Nahrungsmittel, die neben Geld die zweite Ressource im Spiel bilden. Der Winter schließlich hindert die Armeen am Fortkommen und ist daher für die Forschung am interessantesten, die sich in militärische, soziale und ökonomische Errungenschaften gliedert.

Apropos Militär: Sobald einer Ihrer Helden in ein Scharmützel involviert wird, schaltet **King Arthur** zu den Echtzeit-Schlachten um, in denen Sie riesige Armeen gegen den Feind führen. Dabei setzen die Ritter auch Spezialfertigkeiten ein und benutzen magische Gegenstände.

Wo Ihre Armeen als Nächstes zuschlagen, bleibt Ihnen überlassen. Selbst im Kampagnen-Modus sollen Sie Britannien komplett frei erkunden dürfen, unbesuchte Gebiete sind dabei in Nebel gehüllt. Damit der Management-Teil nicht überhandnimmt, steuern Sie die Wirtschaft Ihres Legenden-Landes über vier bis fünf Festungen wie das mystische Camelot.

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter

Neocores letztes Spiel hieß **Crusaders: Thy Kingdom Come** und fiel im PC-Games-Test wegen Bugs und mangelnder taktischer Tiefe gnadenlos durch. Das verheißt nichts Gutes für **King Arthur**. Andererseits sieht das neue Projekt der Ungarn jetzt schon weit fortgeschritten aus und die Ideenliste ist zwar nicht die Entdeckung des heiligen Grals, macht aber Lust auf eine Anspielrunde.

GENRE: **Runden-Strategie**
ENTWICKLER: **Neocore Games**
ANBIETER: **Unbekannt**
TERMIN: **3. Quartal 2009**

Von: Christian Schlütter

Rollenspiel trifft Echtzeit-Strategie in quietschbunter Fantasy-Welt. Jetzt sind Sie neugierig? Zu Recht!

RIESEN-SPASS | Der Werwolf Warwick kämpft hier gegen Nunu, einen Champion, der einen Yeti als Reittier gezähmt hat.

FARBENFROH | Reichlich bunt und sehr detailverliebt kommt **League of Legends** daher. Hier schützt ein Schild Champion Morgana Le.

ÜBERRASCHT | Auf den Schlachtfeldern finden Sie auch neutrale Monster. Wenn Sie die Kreaturen besiegen, winken Boni.

WILDER WOLF

Früher Spezialist für chemische Waffen, wurde der Champion Warwick per Trank zum Werwolf!

League of Legends: Clash of Fates

Neue Wege zu gehen, ist gar nicht so einfach, auch in der Spielebranche. Schock und Schein bricht dabei oft das Bein – beziehungsweise den Entwicklerwillen. Will heißen: Ambitionierte Projekte scheitern allzu oft an der harten Realität oder an mangelnden finanziellen Mitteln. Das kleine Studio Riot Games versucht trotzdem, mit **League of Legends** neue Impulse zu geben.

Neue Helden braucht das Fantasy-Land Valoran. Deshalb erschaffen Sie sich zu Beginn des Spiels erst einmal einen Avatar, den sogenannten Summoner. Er begleitet Sie in allen Missionen, besitzt eine eigene Persönlichkeit und entwickelt sich mithilfe von frei verteilbaren Erfahrungspunkten und Gegenständen weiter. Alternativ wählen Sie einen vorgefertigten Summoner aus.

Ihr Alter Ego ist zudem in der Lage, mächtige Einheiten zu rufen, die dann für Sie kämpfen. Auch diese Champions unterscheiden sich stark voneinander, Riot spendierte jedem sogar eine eigene Hintergrundgeschichte. Das telepathisch begabte Mädchen Annie schrumpfte in ihrer Kindheit zum Beispiel einen Grizzly, den sie jetzt als Kuschelteddy mit sich herumträgt. Ryze hingegen ist ein echter Rüpel, der nach einigen Streichen aus der magischen Akademie flog.

Neue Lösungen für Konflikte wollten die Mächtigen von Valoran nach den verheerenden Runen-Kriegen finden. So erschufen sie eine Liga – die namensgebende League of Legends –, in der sich Vertreter der einzelnen Reiche Kämpfe um die Vorherrschaft liefern. So vermieden sie öffentliche Auseinandersetzungen und zivile Opfer – und schufen ganz nebenbei noch einen unterhaltsamen Zeitvertreib.

Auf den „Felder der Gerechtigkeit" getauften Schlachtfeldern treten die Champions also gegeneinander an und setzen Magie, Technik oder brutale Kraft ein, um den Feind zu besiegen. Jede der Karten birgt dabei Besonderheiten wie eroberbare Geschütztürme oder Nichtspielercharaktere mit Nebenaufgaben.

Nicht nur in diesem Punkt klingt **League of Legends** eher nach einem Rollenspiel. Riot Games hat zuvor die unglaublich beliebte Mehrspieler-Modifikation **Defense of the Ancients** für **Warcraft 3** erschaffen und gibt auch seinem neuen Projekt viele MMO-Einflüsse mit auf den Weg. Einige Levels lassen sich kooperativ und online lösen. Außerdem setzt Riot stark auf Einflussnahme durch die Spieler, die Gildenunterstützung, Turniere und Mitspracherecht für neue Champions bekommen.

World of Warcraft-Fans freut vor allen Dingen die Jagd nach Gegenständen in verschiedenen Ausführungen (konsumierbar, normal und legendär), die Ihre Charaktere aufwerten und sogar kombinierbar sind. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter

Hmm … was schreibe ich jetzt da unten in die Zeile „Genre"? **League of Legends** bietet Rollenspiel-, MMO- und Strategie-Elemente, lässt sich in keine Schublade pressen und trotzdem klingt das Konzept von Riot solide genug, um Spieler anzusprechen. Gerade Itemhatz und Charaktermodifizerung locken Interessenten. Egal! Ich schreibe jetzt einfach beide Genres hin und verschwinde in die Beta!

GENRE: **Echtzeit-Strategie/Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Riot Games**
ANBIETER: **Unbekannt**
TERMIN: **2009**

AMBITIONIERT | **Fuel** kombiniert Open-World-Elemente mit allen Rennvarianten. Ob das gut geht?

ABWECHSLUNG | **Fuel** bietet sämtliche Karossen, die man sich nur wünschen kann, auch solche Muscle-Cars.

WEITBLICK | Dank 40 Kilometer Weitsicht überblicken Sie die Spielwelt und können den Gegnern leicht folgen.

Von: Udo Crnjak

Fuel

Vergessen Sie Far Cry 2 oder S.T.A.L.K.E.R: Codemasters verbindet das Rennspiel-Genre mit dem Open-World-Konzept.

AUF DVD
• Video zum Spiel

Im französischen Bordeaux entsteht ein Rennspiel, das alle anderen Vertreter des Genres in einem Punkt übertrumpfen könnte. **Fuel**, das aktuelle und mit Abstand ambitionierteste Projekt der Asobo Studios (vormals Kalisto Entertainment), beeindruckt nicht etwa durch hunderte Fahrzeuge oder akribisch nachmodellierte Rennstrecken mitsamt hyperrealistischer Fahrphysik und Schadensmodell. Nein! In **Fuel** finden Sie sich in einem über 14.000 km² großen Offroad-Spielplatz wieder. Hört sich beeindruckend an, oder? Wir sind zu den Asobo Studios gefahren und haben uns persönlich ein Bild von diesem faszinierend neuen Ansatz im Rennspiel-Genre gemacht.

Die Entwickler sind sich bewusst, dass sie etwas bis dato Einzigartiges erschaffen haben. Dementsprechend stolz führen sie uns während einer ausführlichen Präsentation der PC-Version und einer Studio-Tour ihre Spielwelt vor. Im Anschluss daran durften wir sogar an die PlayStation-3-Version selber Hand anlegen. Als Vorbild für die Spielfläche dienten den Entwicklern überwiegend amerikanische Landschaften, etwa der Yellowstone National Park, der Grand Canyon, Mount Rainier oder das Monument Valley. Dementsprechend abwechslungsreich ist auch die Landschaft im Spiel.

Eingebettet ist das Ganze in ein Szenario, das eine Welt zeichnet, die durch die globale Erwärmung und verheerende Naturkatastrophen nahezu unbewohnbar wurde. Sie heizen mit Motorrädern, Quads, Buggys, Rally-Trucks, Monster-Trucks, Muscle Cars und einigen anderen Offroad-Schleudern durch dichte Wälder, durch majestätische Schluchten, an den Ufern riesiger Vulkanseen entlang und über weite Ebenen. Sehr beeindruckend ist vor allem das Gefühl, sich tatsächlich in einer derart riesigen Umgebung zu bewegen. Bei einer Sichtweite von 40 Kilometern ist das auch kein Wunder. Hinzu kommen hervorragende Lichteffekte, die die aktuelle Umgebung stets in ein glaubwürdiges Licht tauchen. Dabei geht es allerdings nicht ausschließlich über Stock und Stein. Die Entwickler haben mit einem eigens entwickelten Werkzeug ein Straßennetz von über 160.000 Kilometern Länge integriert, das aus Schotterwegen, Landstraßen, aber auch Highways besteht. Laut Sebastian Wloch, Mitbegründer und Chef der Asobo Studios, braucht man mindestens zweieinhalb

INTERVIEW MIT SEBASTIAN WLOCH

„Ein Tornado ist ein lebendiges, angsteinflößendes Biest."

PC Games: Was war die ursprüngliche Idee hinter der Entwicklung von **Fuel**?
Wloch „Ich glaube, die Grundidee hatten wir 1997 oder 1998, als wir an unserem ersten Rennspiel arbeiteten. 2002 haben wir dann die ersten Fitzelchen programmiert, allerdings war das Endergebnis nicht sehr ansehnlich. Ende 2003 sah es dann langsam nach was aus. Zu der Zeit gab es allerdings nur die Playstation 2 und wir wussten, dass es irgendwann eine bessere Technologie mit Multicore-Prozessoren geben würde. Also warteten wir. Als der erste Prototyp unserer Engine fertig war, hatten wir in der ersten Welt lediglich eine Kamera, die sich kaum bewegen ließ. Wir haben einige Rennspiel-Fans in unserem Team und die sagten irgendwann: „Pack ein Auto da rein. Das macht bestimmt mehr Spaß als nur mit der Kamera." Und genau das haben wir auch gemacht. In den nächsten Monaten hatten wir viel Spaß, mit den Karren die Welt zu erkunden und einfach rumzuheizen. Nach einiger Zeit haben wir einen Netzwerk-Modus integriert. Da es aber noch keine Spiel-Modi oder so was gab, haben wir einfach selber Rennen veranstaltet, nach dem Motto „3, 2, 1 und los!". Und genau das hat irgendwann so viel Spaß gemacht, dass wir gesagt haben: „Daraus muss ein eigenständiges Spiel werden." Und so haben wir ein Konzept entwickelt, das wir immer weiter verfeinert haben, bis wir schließlich **Fuel** hatten. Das konkrete Projekt und die Zusammenarbeit mit Codemasters begannen vor ungefähr 18 Monaten."

Sebastian Wloch ist Chef der Asobo Studios.

PC Games: Gibt es neben dem Tornado andere Naturkatastrophen, die Einfluss auf die Rennen haben?
Wloch „Ja, es wird auch Schneestürme, Sandstürme und heftige Gewitter geben."
PC Games: Wie sieht es mit Erdbeben aus, die die Strecke direkt vor dem Spieler aufreißen?
Wloch „Nein"
PC Games: Ich meine, es ist nicht so, als ob der Tornado nicht beeindruckend genug wäre …
Wloch „Deswegen wollten wir unbedingt einen im Spiel haben. Wir haben uns gefragt, was wir in so einer großen Umgebung, mit so einer großen Sichtweite machen können, was sonst nicht möglich wäre. Ein ‚lebensechter' Tornado in Originalgröße, um den man herumfahren kann. In dem Rennen, das du vorhin gesehen hast, war der Tornado zwei Kilometer vom Renngeschehen entfernt. Es war ein echtes Tal mit einem echten Tornado darin – und dann sieht so was auch beeindruckend aus. Wenn man so etwas vortäuscht, dann wirkt es nicht glaubwürdig. Ein Tornado ist ein perfektes Beispiel dafür. In **Fuel** ist ein Tornado ein lebendiges Biest, er hat eine Gestalt, ist einen Kilometer hoch, er ist einfach angsteinflößend. Und er ist auch ein gutes Gameplay-Element, weil er sich bewegt und man um ihn herumfahren kann."

UNBERECHENBAR | Wetterkapriolen sind ein entscheidender Punkt in den Rennen.

HERAUSFORDERND | Verschiedenste Untergründe fordern all Ihr fahrerisches Können.

Stunden, um das Gebiet einmal zu durchqueren. **Easy Rider**-Feeling ist somit garantiert.

Das war den Entwicklern aber noch nicht genug. Neben einem vollständigen Tag-Nacht-Zyklus, der etwa 24 reale Minuten dauern soll, haben Sie im Laufe des Spiels auch mit unterschiedlichen Wetterbedingungen zu kämpfen. Schnee, Regen und Nebel sind dabei noch die harmloseren Ausführungen. Während einiger Rennen bekommen Sie es mit überwiegend geskripteten Schnee-, Sand- und sogar gefährlichen Wirbelstürmen zu tun. Die rohe Kraft eines Tornados knickte beispielsweise während eines präsentierten Rennens riesige Strommasten wie Zahnstocher um. Trotz all dem Getöse, das auf dem Bildschirm abgeht, soll das Renngeschehen mit mindestens 60 Bildern pro Sekunde laufen.

Das Herzstück von Fuel ist der Karriere-Modus, in dem Sie nach und nach sogenannte „Hubs" freischalten. In der unmittelbaren Umgebung dieser Camps nehmen Sie dann diverse Rennen in Angriff. Siege bringen Ihnen **Fuel**-Points, mit denen Sie neue Vehikel, Lackierungen und Fahrer-Skins in Shops kaufen. Es warten Punkt-zu-Punkt-, Zeit-, Checkpoint- und Rundkurs-Rennen, aber auch besondere, auf die Weitläufigkeit der Welt zugeschnittene Baja-Events auf Sie. Zu diesen insgesamt 75 Karriere-Rennen kommen knapp 200 Challenges: Fordern Sie einen Helikopter zu einem Rennen heraus oder nehmen Sie an einer mehrstündigen Rallye im Paris-Dakar-Stil teil. Praktisch: Zwischen bereits freigeschalteten Hubs können Sie sich von einem Helikopter hin und her chauffieren lassen.

Ebenfalls sehr interessant hört sich der Online-Modus an, den Sie jederzeit aus dem laufenden Spiel heraus starten können. Im Netz treten Sie stets in 16-Spieler-Lobbys an, die an ein bestimmtes Gebiet gebunden sind. Soll heißen: Wechseln Sie das Gebiet, treten Sie auch einer anderen 16-Spieler-Gruppe bei. Damit es nicht so schnell langweilig wird, dürfen Sie online sämtliche Karriere-Rennen und Challenges nutzen oder Sie erstellen mit dem Strecken-Editor eigene Rennen, die Sie wahlweise nur mit Freunden ausprobieren können. Legen Sie den Startpunkt, mehrere Checkpoints und das Ziel fest – und schon geht's los. ❑

ERSTEINDRUCK

Udo Crnjak

Ich muss schon zugeben, ich bin schwer beeindruckt. Die Spielwelt ist nicht nur gigantisch, sie wirkt auch überaus glaubhaft und faszinierend. Und genau das macht den Unterschied aus. Punkt-zu-Punkt- oder Checkpoint-Rennen bin ich schon hundertfach gefahren – aber nicht vor so einer Kulisse. Ich muss auch sagen, dass die PC-Version absolut überzeugt, was die Performance angeht. **Fuel** klingt vielversprechend und sieht auch so aus. Ich bin gespannt.

GENRE: **Rennspiel**
ENTWICKLER: **Asobo Studios**
ANBIETER: **Codemasters**
TERMIN: **Sommer 2009**

Von: Ansgar Steidle

Anno 1404 wächst und gedeiht prächtig. Ein Update.

Anno 1404

OKZIDENT | Selten kommt der freie Händler. Wer Ruhmpunkte investiert, die neue „Ressource", kann damit unter anderem dessen Flotte vergrößern.

Warum ist **Anno 1404** nicht mehr so bunt? Verlangen die riesigen Städte nach einem Rechner wie **Crysis**? Wo bleibt der Anspruch für **Anno**holiker? Nach unserem ersten Blick auf **Anno 1404** brannten uns noch viele Fragen auf den Nägeln. Nun, fünf Monate danach, düsten wir erneut nach Mainz zu Related Designs und erfuhren viele neue Details.

„Anno 1701 ist ja das bislang höchstbewertete **Anno**, aber es hatte auch ein paar Schwächen. **Anno 1503** war megaambitioniert, aber ein Riesendesaster für Sunflowers, da sie es nicht fertig bekommen haben, und letztlich war es zu komplex und verbugt. Dann kam die Rolle rückwärts: ‚So, jetzt muss es extrem zugänglich sein', unter anderem mit den quietschbunten Farben, damit es die breite Masse gut findet. Das war einen Tick übertrieben", erläutert uns Produzent Christopher Schmitz die farbliche Abschwächung. Keinesfalls zurückfahren will man dagegen den spielerischen Anspruch. Im Gegenteil: Zwar soll die phänomenal gute Zugänglichkeit von **1701** erhalten bleiben, doch wer **Anno 1404** wirklich meistern will, wird stärker und länger gefordert. Jedenfalls war beim Vorgänger das Ende der Herausforderungs-Fahnenstange mit den Aristokratenstädten deutlich schneller erreicht.

Ein gutes Beispiel für den Anforderungs-Spagat sind die zwar auf acht reduzierten Bedürfnisse der Bürger, die sich dafür aber in mehrere Unterkategorien gliedern. Beim Essen fordern höhere Zivilisationsstufen eben nicht nur Fisch, der für Bauern und Bettler genügt, sondern etwa Gewürze, Brot oder – im Orient – Datteln. Einige Güter wie Kerzenleuchter bedingen zudem sehr lange Produktionsketten beziehungsweise setzen eine orientalische Technik voraus, die Sie wiederum durch die neu eingeführten Ruhmpunkte (etwa für besiegte Korsaren) freischalten. Da verwundert die auf rund 60 gestiegene Anzahl der Waren kaum. Zum Vergleich: Das erste **Anno** kam mit 22 aus, **1701** hatte 35 und selbst das fordernde **1503** bot lediglich 45. Wie **Anno 1404** trotzdem einsteigerfreundlich bleibt, verrät uns Christopher: „Die acht Grundbedürfnisse werden erst viel später in weitere Unterbedürfnisse aufgebrochen. Und wenn du nicht gerade die Kampagne spielst, ist es ein Sandbox-Game, du brauchst keine Metropole bauen. Du kannst die ganze Welt mit der Bauern- oder Bürgerstufe zupflastern, wenn du willst."

Wer die Möglichkeiten des Siedlungsbaus voll ausreizt und große Metropolen errichtet, stößt dagegen auf neue Hürden, etwa den sogenannten Wohlstandsfaktor: Je größer die Stadt, desto vehementer pochen die Bürger auf die Wahrung ihrer Bedürfnisse. Deshalb geht die Rechnung ‚Ein Fischer versorgt 1.000 Einwohner, ergo genügen vier davon für 4.000 Einwohner' nicht mehr ohne Weiteres auf und selbst simple Produktionsanlagen mit lediglich Fischern und Hütten sind daher in der Größe limitiert. Im Zusammenspiel mit einer geänderten Aufstiegsregelung entstehen natürlichere Städte, reine Adligen-Siedlungen sind utopisch. Für einen Aufstieg in der Zivilisationsstufe müssen (wie gehabt) die stufenerhaltenden sowie aufstiegsrelevanten Bedürfnisse erfüllt sein, genügend Zufriedenheit herrschen und – Tusch! – den Häusern Aufstiegsrechte, also Bürgerrechte, Handelsprivilegien und Adelstitel verliehen werden. Die Punkte dafür muss sich der Spieler erarbeiten. Erwähnenswert in dem Zusammenhang sind Bettler mit einem Sonderstatus in der **Anno**-Gesellschaft. Barmherzige Stadtväter erteilen den Mittellosen Bettelbriefe und locken sie gar mit Kapellen und Hospizen. Lohn der Mühe sind zusätzliche

SÜSSE VERSUCHUNG

Produktionsketten legen teils deutlich an Komplexität zu. Für Marzipan, Freudenspender für anspruchsvolle Gaumen, benötigen Sie orientalische Technik, zwei Südressourcen und nutzen Wasserkraft.

Zuckerrohrplantage
Zuckerrohrplantagen lassen sich nur in südlichen Gefilden errichten. Als Wachstumsgrundlage für die Pflanzen dienen fruchtbare Wiesen. Gegebenenfalls bewässern Sie Wüstengebiete per Norias (Wasserräder).

Zuckermühle
Zuckermühlen gehören zu einer neuen Gattung von Gebäuden, die Wasserkraft nutzen, sprich an einem Flusslauf zu errichten sind. Sie wandeln das angelieferte Zuckerrohr in Zucker um.

Mandelhain
Mandeln sind ebenfalls eine Südressource und auch hier hilft es, wenn Sie die Noria-Technik freigeschaltet haben. Norias liefern allerdings nur begrenzt Wasser, danach sind neue Grabungen nötig. Das ist teuer.

Zuckerbäckerei
Aus Mandeln und Zucker kreiert die Bäckerei edles Marzipan, mit dem Sie selbst die obersten Bürgerschichten bei Laune halten.

◀ ORIENT | Die orientalische Bevölkerung fordert eigene Gebäude und Waren und gliedert sich in die Zivilisationsstufen Nomaden und Gesandte.

▼ MONUMENTAL | Der fertige Dom (oben links im Bild) macht die vielen öffentlichen Gebäude überflüssig. Wer will, kann seine Stadt dann neu gestalten.

Aufstiegspunkte. Doch die Schnorrerei kostet, und wer weder Platz, Suppe noch Most übrig hat, lässt die Obdachlosen vor den Toren schmoren – und riskiert, dass sie als Gesetzlose für Stunk in den Produktionsanlagen sorgen.

Bezüglich neuer Motivation und Aufgaben lassen sich die Entwickler einiges einfallen: Den Gedanken, lokale Gegebenheiten in das Spielsystem einfließen zu lassen, spinnen die Entwickler fort. So spielt generell die Topografie eine größere Rolle. Etwa nutzen Papiermühlen die Wasserkraft von Flüssen, an den Südküsten suchen Perlentaucher nach Muscheln und im rauen nördlichen Klima stellen Jäger Bären in den Höhlen nach.

Für mehr Nervenkitzel neben den gefürchteten Korsaren sorgen wieder zuschaltbare Katastrophen. Die fiesen Vulkane fehlen (wer tagelang an der perfekten Stadt werkelt, will doch nicht zusehen, wie seine Siedlung unabwendbar das Pompeji'sche Schicksal ereilt), doch dafür treiben Sand-, Wasserstürme und Wasserhosen ihr Unwesen. Eine Fleißaufgabe für den Spieler, seine Schöpfung mit Mauern vor Schaden zu bewahren.

Das erweiterte Errungenschaftssystem motiviert zusätzlich, zumal Sie sich nun unter www.ubi.com für die Internet-Community anmelden und dort Screenshots von Medaillen, Titeln und Ihren schönsten Städten präsentieren dürfen. Unerfüllt bleibt dagegen der Wunsch, in der Ego-Perspektive durch die eigenen Siedlungen zu laufen.

Auf Details zur Kampagne hofften wir vergebens. Sicher ist: Sie gestaltet sich ähnlich aufwendig wie bei **Fluch des Drachen**, schließlich bemängelten viele Käufer bei **1701** die fehlenden Missionen. „Sie ist schon durchspielbar, aber wir ändern derzeit noch viel daran, deshalb wird noch nichts verraten", so Christopher Schmitz. Er beruhigt uns dafür, was den Leistungshunger betrifft: „Das ist uns sehr wichtig, wir haben hier drei Jahre alte Vollkrücken-Rechner und machen jede Woche Performance-Tests. Wir veröffentlichen das Spiel nicht, wenn es nicht auf allen Rechnern da draußen läuft. Als wir angekündigt hatten, dass es Direct X 10 unterstützt, kam aus der Community: ‚Um Gottes Willen, jetzt brauch ich noch einen neuen Rechner!' Aber es ist natürlich abwärtskompatibel und soll mit weniger Details überall laufen. Es ist übrigens die Grafik-Engine von **1701**, aufgebohrt und neu aufgebaut für Direct X 10." Eine gute Nachricht – genau wie das überarbeitete, von bisherigen Testspielern gelobte Handelsroutensystem. ❑

ERSTEINDRUCK

Ansgar Steidle

Über zwei Punkte freue ich mich besonders. Erstens: Wie es scheint, bekommen selbst **Anno**-Profis entgegen ersten Unkenrufen mehr zu tun als im Vorgänger. Zweitens soll gleich ab Start eine ordentliche Kampagne an Bord sein. Zu der erfahren wir hoffentlich bald mehr, bezüglich des Militär- und Mehrspielerteils bleibt es ebenso spannend.

GENRE: **Aufbau-Strategie**
ENTWICKLER: **Related Designs**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **2009**

ADELIGE | Die anspruchsvollen Adeligen haben acht Grundbedürfnisse (Balken rechts unten, Interface nicht final!), die sich jedoch wie hier das Essen (Kreis) weiter unterteilen, in diesem Fall in Fisch, Brot, Fleisch und Gewürze.

BAUERN | Bauern sind pflegeleicht, die höheren Stufen sind nun Bürger, Patrizier und schließlich Adelige. Eine Sonderstellung nehmen die obdachlosen Bettler ein. Wer ihnen großmütig Bettelbriefe erteilt, erhält Aufstiegspunkte.

FEURIG | Explosionen sehen in **Cold War** toll aus und erhellen die Umgebung mit grellen, atmosphärischen Lichteffekten.

NETZSTRUMPF | Ihre Einheiten verbessern Sie mit Aufwertungen wie diesem Tarnnetz.

SCHLACHTENLÄRM | Bei **Codename Panzers: Cold War** treffen erstmals Westmächte und Russen aufeinander.

Codename: Panzers – Cold War

Von: Christian Schlütter

Nachdem Atari das Projekt übernommen hat, ist der heiße kalte Krieg endlich in greifbare Nähe gerückt.

Manch einer hatte es fast vergessen, das neue **Codename: Panzers**-Spiel. Kurz vor Fertigstellung von **Cold War** ging Publisher 10tacle pleite. Die Suche nach einem neuen Geldgeber gestaltete sich zunächst schwierig, dann sprang Atari in die Bresche. Seitdem werkeln Mitglieder des ursprünglichen Entwicklers Stormregion unter dem neuen Namen InnoGlow ganz im Stillen an dem Echtzeit-Strategiespiel. Jetzt endlich naht die Veröffentlichung und es zeigt sich: Das Warten hat sich gelohnt.

Manch einer hat keine Vorstellung von der ungeheuren Anspannung, die zur Zeit des Kalten Krieges in Deutschland herrschte. Ein kleiner Unfall hätte zum Weltenbrand führen können. Die Geschichte von **Cold War** greift genau diese Angst auf: Mitten in Berlin stürzt ein US-Flieger ab, die Russen fühlen sich angegriffen, aus dem kalten wird ein heißer Krieg.

In gewohnter **Codename: Panzers**-Manier hetzen Sie deshalb Infanteristen und Vehikel über mitteleuropäische Schlachtfelder, erobern Nachschubpunkte wie Kasernen, Funkstationen oder Hubschrauberlandeplätze und zwingen durch taktisches Vorgehen den Feind in die Knie.

Neu im Dritter-Weltkriegs-Szenario sind Aufwertungen für Ihre Einheiten. So beschleunigen Turbo-Motoren Ihre schweren Panzer und Tarnnetze lassen Ihre Artillerie fast unsichtbar werden. Die Fußtruppen errichten zudem Verschanzungen, die jeweils einem bestimmten Zweck dienen. Pioniere flicken in behelfsmäßigen Werkstätten Panzer zusammen, Sanitäter eröffnen Feldlazarette und mörserbewehrte Soldaten ziehen Wachtürme hoch. Eigene Produktionsstätten bauen Sie nicht. Es gilt also, die Truppe zusammenzuhalten, Nachschubplätze erbittert zu verteidigen und die Vorteile der Einheiten zu nutzen.

Manch einer weiß das alles schon und fragt sich nur, was Atari daraus macht und wann der neue Publisher das Spiel endlich veröffentlicht. Nachdem wir die Vorschauversion durchgespielt haben, ist klar: Die neuen Besitzer haben sich Potenzial und Probleme von **Codename Panzers:**

LOKALISTEN | Kaum haben wir auf Helgoland den Leuchtturm erobert, kommt per Heli Verstärkung.

ANGRIFF | Gerade Nachschubpunkte wie dieser Hubschrauberlandeplatz sind hart umkämpft.

MAUERFALL | Die feindlichen Soldaten suchen Deckung. Nutzlos! Unsere Mannen zücken Bazookas.

FRISCHMACHER | Pioniere (links) und Sanitäter (Bildmitte) halten Ihre Armee in Schuss.

SCHLEICHWEG | Taktisch denken lohnt sich. Anstatt der stark befestigten Brücke nutzen wir diese Furt.

Cold War ganz genau angesehen. Atari hat InnoGlow ein halbes Jahr mehr Zeit gegeben, um an der künstlichen Intelligenz, der Einheiten-Balance und etwaigen Bugs zu arbeiten – also an genau den Punkten zu schrauben, die die Teilnehmer unserer Sneak Peek Mitte 2008 noch zu bemängeln hatten.

Panzer bleiben jetzt selbst auf längeren Strecken nicht mehr im Gelände hängen. Die sowjetischen Raketenwerfer sind zwar immer noch gefährlich, aber keine unüberwindbare Hürde mehr. Bugs oder Abstürze traten überhaupt nicht auf. Kurz: **Cold War** ist runder, fertiger geworden. Stärken des Titels hingegen hat InnoGlow beibehalten. Die Grafik zählt auch über ein Jahr nach unserer ersten Vorschau noch zu den besten im Echtzeitstrategie-Genre. Die Schauplätze, zu denen bekannte deutsche Orte wie der Berliner Flughafen Tempelhof und die Nordseeinsel Helgoland gehören, sind liebevoll mit vielen Einzelheiten gestaltet, die Einheitenmodelle und sogar die Aufbauten der Vehikel zeugen von der Detailverliebtheit der Entwickler. So vermissen Sie denn auch jeden hochgerüsteten Panzer, der in einer der bombastischen Explosionen zerbirst.

Manch eine Lichtgestalt müssen Sie nicht missen. Denn **Cold War** treibt die Geschichte wie seine Vorgänger durch einzelne Helden-Einheiten voran. Sehr schön dabei: Auch **Codename: Panzers**-Veteran Gröbel ist wieder mit von der Partie, hilft nun den Westmächten bei der Befreiung Deutschlands von den verhassten Russen. Wichtige Ereignisse zeigt Ihnen das Spiel übrigens in kleinen Videofenstern am Bildschirmrand. Zusammen mit der zerstörbaren Umgebung, Spezialangriffen wie Luftschlägen und vorberechneten Ereignissen wie eintreffender Verstärkung und auftauchenden U-Booten tragen diese kleinen Zwischeneinspieler dazu bei, dass der Spannungsbogen in den Missionen nicht abreißt.

Die Mehrspieler-Varianten „Herrschaft" und Deathmatch hat InnoGlow übrigens nicht verändert. Auch kooperative Missionen mit Einsatzzielen sind vorgesehen. Wie gut das Gesamtpaket ist, verrät Ihnen nächsten Monat unser ausführlicher Test. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter

Respekt, Atari: Der Publisher hätte den einfachen Weg gehen und ein frisch eingekauftes, fast fertiges Spiel einfach unverändert den Taktik-Fans hinwerfen können. Stattdessen dem Balancing und Bugfixing mehr Zeit einzuräumen, hat dem Projekt sichtlich gutgetan. Ich bin gespannt auf den letzten Feinschliff und die Mehrspieler-Qualitäten von **Codename Panzers: Cold War** – in wenigen Wochen ist es soweit.

GENRE: **Echtzeit-Strategie**
ENTWICKLER: **InnoGlow**
ANBIETER: **Atari**
TERMIN: **Februar 2009**

STABIL | Oak ist eine General-Einheit. Er schützt und heilt seine Mitstreiter, während er von ihm beschworene Diener in den Kampf schickt.

TYPISCHE SPIELSZENE | Da man seine Basis nicht ausbauen kann und alle Arenen in der Beta-Version symmetrisch aufgebaut sind, prallen die Armeen meist genau in der Mitte der Karte aufeinander.

MENÜLEISTE | Links: Bis zu vier Spezialfähigkeiten kann ein Halbgott erlernen, man aktiviert sie danach über die Nummerntasten. Rechts: Heiltränke, Spruchrollen, Artefakte und Runen aktiviert man über diese Schnellzugriffsleiste.

Von: Felix Schütz

Das Taktik-Spiel ist so gut wie fertig: Wir berichten aus der aktuellen Beta.

Demigod

Vor drei Ausgaben berichteten wir erstmals über eine spielbare **Demigod**-Version. Seitdem hat sich eine Menge bei dem Projekt getan: Chris Taylors (**Supreme Commander**) Echtzeit-Taktikspiel schreitet kräftig seinem Release entgegen und im Zuge dessen hat der Entwickler Gas Powered Games eine neue, umfassendere Beta-Version aufgespielt. Diese haben wir uns natürlich genau angesehen.

Am Grundgerüst scheint sich nichts mehr zu ändern. Warum auch, das Konzept macht Spaß: In schick gestalteten Arenen treffen die hellen und die dunklen Mächte aufeinander. Zu jeder Seite gehören einige Demigods, also Halbgötter. Das sind zwei Arten von Supereinheiten, die weit über die üblichen Helden eines normalen Strategiespiels hinausgehen. Sie sind nicht nur ungeheuer mächtig, sondern entwickeln sich im Laufe der Partie auch beständig weiter. Wie in einem Rollenspiel erhalten die Halbgötter Erfahrungspunkte für besiegte Gegner, bis ein Levelaufstieg erfolgt. Dann darf man einen Punkt in einen Talentbaum investieren – die Wahl der Fähigkeiten bestimmt die grundlegende Spielweise der Einheit. Ein Beispiel: Der Torch Bearer, ein inbrünstig keifender Zauberer, kann sich auf Feuer- oder aber auf Eismagie spezialisieren. Die erste Variante ermöglicht eine offensivere Spielweise; die zweite eignet sich gut, um größere Feindesgruppen zu verlangsamen.

Erstmals spielbar: die Generäle. Die stehen für eine bestimmte Sorte von Halbgöttern, die anderen sind die bereits bekannten Assassinen. Ihr größter Unterschied: Generäle verlassen sich nicht nur auf ihre eigenen Kräfte, sondern müssen sich Dienerkreaturen erschaffen, um im Kampf zu bestehen. Daher haben nur sie die Möglichkeit, sich in Shops spezielle Runen zu kaufen, mit denen sie drei Arten von Dienern erzeugen können: Nahkämpfer, Fernkämpfer und Heiler. Im Gegensatz zu den üblichen Truppen darf man diese Einheiten auch direkt befehligen, was eine Menge neue Taktiken ermöglicht. Allerdings hat dieser Tiefgang seinen Preis: Derzeit ist es deutlich anspruchsvoller, einen General mitsamt seinem Gefolge zu spielen, als etwa einen Assassinen, der sich „nur“ um seine eigenen Angelegenheiten kümmert.

Bislang sind zwei von vier Generälen spielbar. Oak, ein schwer gepanzerter Krieger, der Verbündete beschützt und heilt, ist einer von ihnen. Der andere hört auf den Namen Lord Erebus. Dieser Vampir schwebt über das Spielfeld und ist

EROBERUNG | Der steinerne Riese The Rook kämpft sich bis zur Zitadelle der Feindbasis vor. Wenn er sie zerstört, hat sein Team das Match gewonnen.

GEFOLGSCHAFT | Lord Erebus ist einer der neuen Generäle. Die goldenen Einheiten um ihn herum sind von ihm beschworene Diener, die man auch direkt befehligen darf.

SO SPIELT ES SICH

Demigod sticht durch einige ungewöhnliche Spielmechaniken aus der Masse der Strategiespiele heraus.

ABWEHR | Nur der Halbgott The Rook kann Türme bauen. Die übrigen Gebäude bleiben, wo sie sind, zerstörte Stellungen werden nicht mehr nachgerüstet. Türme spielen vor allem zu Beginn des Matches eine wichtige Rolle.

▼HAUPTHAUS | Die Zitadelle ist das Herz der Basis, ihre Zerstörung bedeutet eine Niederlage. Dort kann man auch Upgrades kaufen, welche die eigenen Einheiten und Gebäude stärker werden lassen. Außerdem erhöht man an diesem Ort den Nachschub an Geld und Truppen.

SPENDER | Dieser Kristall gibt Halbgöttern in seiner Nähe Lebens- und Manapunkte zurück. In Verbindung mit Teleportationszaubern kann man dank ihm schnelle Hit-and-Run-Taktiken ausführen.

▲NACHSCHUB | Solche Portale spucken regelmäßig neue, selbstständig agierende Einheiten aus. Je länger eine Partie läuft, desto mächtigere Truppen schlüpfen aufs Schlachtfeld. Das Einnehmen und Aufrüsten dieser Portale ist entscheidend für den Sieg.

▼SHOPPING | Jede Basis enthält ein solches Geschäft, außerdem kann sich auf der Karte ein besonderer Laden mit besonders teuren Artefakten befinden. Ein Halbgott ist stark von Heiltränken, Rüstungen, Helmen und dergleichen abhängig.

▲RÜCKZUG | Die Basis besteht aus der Zitadelle, zwei Portalen, dem Heilungskristall, einem Geschäft und mehreren Türmen. Hierhin kehrt man regelmäßig zurück, um neue Items zu kaufen und frische Kraft zu tanken.

auf das Absaugen von Lebenskraft und schnelle, offensive Attacken spezialisiert. Gleichzeitig ist er aber auch sehr verwundbar und abhängig von hoher Lebenspunkteregeneration.

Das erfordert Umgewöhnung: Bis auf spezielle Abwehrtürme kann man keine eigenen Gebäude errichten. Auch strömen alle regulären Einheiten vollautomatisch durch Portale aufs Spielfeld. Die Truppen kann man grundsätzlich nicht selbst kontrollieren, sie suchen sich selbstständig ihren Angriffsweg – alle, mit Ausnahme der speziellen Diener von Generälen. Trotzdem kann man in der aktuellen Beta-Version starken Einfluss auf seine Armee ausüben, dank einer coolen Neuerung: Die Zitadelle, das Kernstück der eigenen Basis, hält nun ein neues Kauf-Menü bereit, in dem man Upgrades für Truppen und Gebäude erwerben darf. So beschleunigt man beispielsweise die Frequenz, mit der Einheiten durch die Portale strömen, oder man erhöht die Produktionsrate von Goldminen, sodass mehr Geld aufs Spielerkonto fließt.

Die eigenen Moneten investiert man aber auch in einem zweiten Menü: Jede Basis enthält einen Shop, in dem der Spieler neue Ausrüstungsteile für seinen Halbgott kaufen darf. Brustpanzer, Ringe, Schuhe, Helme und Heiltränke, sie alle verbessern drastisch die Überlebenschancen des Helden.

Angesichts des zusätzlichen Upgrade-Menüs in der Zitadelle ist es somit deutlich anspruchsvoller geworden, Geld passend zur eigenen Strategie auszugeben – wir hoffen, dass die Entwickler noch mehr solcher guten Einfälle haben!

Von der Solo-Kampagne war bei Redaktionsschluss nach wie vor nichts spielbar, doch die ist auch nicht entscheidend – **Demigod** legt seinen Schwerpunkt deutlich auf Mehrspielerpartien. Auf schöne, wohlgemerkt: **Demigod** sieht sehr gut aus. Aufgrund der freien Kamera darf man weit an die hochdetaillierten Einheiten heranzoomen und sich an den schönen Zaubereffekten erfreuen. Besonders die kleinen, symmetrisch aufgebauten Arenen sehen sehr stilvoll und abwechslungsreich aus. Und so zeigt die Beta-Version, wohin die Reise in diesem März geht – zu einem schnellen, richtig guten Mehrspieler-Titel.

KLASSENWAHL | Links der zerbrechliche Scharfschütze Regulus, rechts daneben das Monstrum Unclean Beast, ein Gift spuckender Nahkämpfer. Beide streiten sich um die Fahne eines Kontrollpunktes.

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz

Supreme Commander war mir zu ausschweifend, zu langwierig, zu komplex. **Demigod** ist genau das Gegenteil, deshalb gefällt's mir auch so gut. Die Beta spiele ich bereits seit Monaten, und obwohl sich die eigentlichen Features und taktischen Möglichkeiten im überschaubaren Rahmen halten, machen mir die Gefechte einfach immer wieder Spaß – genau das Richtige für den viel zu kurzen Feierabend. Bin gespannt, was sich die Entwickler noch bis zum Release alles einfallen lassen!

GENRE: **Echtzeit-Taktik**
ENTWICKLER: **Gas Powered Games**
ANBIETER: **Atari**
TERMIN: **März 2009**

Wehrhaftes Vehikel

Grafisch soll Endwar auf dem PC noch zulegen. Einheitenmodelle wie dieser Panzer überzeugen schon jetzt.

WELTENBRAND | Luftschläge wie diesen schalten Sie mit Kommandopunkten frei. Action pur!

Tom Clancy's Endwar

Von: Christian Schlütter

Konsolen-Strategie 1: Endwar verleiht Ihrer Stimme mehr Gewicht.

MÜTTERCHEN RUSSLAND | Erstarkt durch den astronomischen Ölpreis, schwingt sich der rote Riese zu neuen Weltherrschaftsplänen auf. Die westliche Welt reagiert empört.

HÄUSERKAMPF | Bei **Endwar** ist das Öl der Ausgangspunkt für den dritten Weltkrieg. Infanterie, Panzer und Hubschrauber zerlegen für das schwarze Gold auch ganze Städte.

Der Name Tom Clancy steht für Militär-Thriller mit Detailverliebtheit. Ubisofts chinesisches Entwicklerstudio beschwört mithilfe des Romanautors ein Weltkriegsszenario herauf und liefert gleichzeitig den ersten vernünftigen Ansatz, Sprachsteuerung in Strategiespielen einzusetzen.

WORUM GEHT ES?

2016 löscht ein Atomkrieg den Nahen Osten aus, die Ölversorgung bricht zusammen. Vier Jahre später ist Russland durch die Ölknappheit zur Supermacht wiedererstarkt, die USA und Europa sind wegen einer amerikanischen Waffenplattform im Weltraum heillos zerstritten. Aus dem Chaos erwächst ein dritter Weltkrieg.

WAS IST DAS BESONDERE?

Anstatt auf Maus und Tastatur setzt **Endwar** auf Sprachsteuerung. Bei gedrückter Taste brüllen Sie Kommandos in Ihr Mikrofon, die sich aus Signalwörtern zusammensetzen. Beispielsweise: „Einheit 1 vorrücken zu Charlie!"

So koordinieren Sie in jeder Mission eine kleine Anzahl an Infanterie-, Vehikel- oder Lufteinheiten, um Kartenpunkte einzunehmen. Die dadurch gutgeschriebenen Kommandopunkte gewähren Spezialaktionen wie Luftschläge. Basenbau ist nicht vorgesehen.

WAS ERWARTET PC-SPIELER?

Natürlich ist die Sprachsteuerung aus Konsolen-Überlegungen erwachsen, sorgt aber auch auf dem heimischen Rechner für mehr Kommandanten-Gefühl. Die PC-Version soll höhere Auflösungen, bessere Effekte und Texturen liefern sowie Hotkeys und Wegpunkte hinzufügen. Der Online-Modus stellt zudem die Weltkugel als ein großes Schlachtfeld dar, auf dem sich die Frontlinien je nach Spielerfolg verschieben. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter

Die Xbox-360-Version von **Endwar** durfte ich bereits selbst antesten. Wer sich beim Kommandieren zunächst blöd vorkommt, erwischt sich schon bald dabei, wie er das Gamepad wie ein Walkie-Talkie benutzt und indes wild gestikuliert. Ob das am PC genauso wird, bleibt abzuwarten. Story, Grafik und der Online-Modus überzeugen jedenfalls.

GENRE: **Echtzeit-Strategie**
ENTWICKLER: **Ubisoft Shanghai**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **1. Quartal 2009**

Markiger Muskelprotz

Die Sai-Einheit Rage stürmt mit brutaler Wucht in die Reihen der Gegner und richtet dort verheerenden Schaden an. Gigantisch!

SPINNEFEIND | Die genetisch mutierten Sai setzen Einheiten ein, die an Ekeltiere und Aliens erinnern.

Stormrise

Von: Christian Schlütter

Konsolen-Strategie 2: Stormrise bringt Sie näher ans Kampfgeschehen heran.

Die Schöpfer der **Total War**-Serie versuchen sich diesmal an einem futuristischen Szenario – und an einer sehr direkten Art der Einheiten-Steuerung.

WORUM GEHT ES?

Stormrise greift die aktuelle Angst bezüglich des Klimawandels auf. Durch eine Katastrophe hat sich die Erdatmosphäre aufgelöst. Wer konnte, rettete sich unter die Erde. Der Rest der Menschheit starb qualvoll oder mutierte an der sturmumtobten Erdoberfläche zum neuen Volk der Sai. Die in den Schutzbunkern Geretteten entwickelten sich ebenfalls weiter. Sie streben – nun als die Echelon bekannt – nach der Herrschaft über die zerstörte Welt.

WAS IST DAS BESONDERE?

Die Entwickler setzen auf ein sehr direktes Steuerungssystem. So springt die Ansicht immer zu der Einheit, der Sie gerade einen Befehl geben. Folgerichtig sehen Sie auch nur, was Ihre Soldaten gerade sehen. Eine gute Übersicht über das Schlachtfeld haben Sie nur mit Lufteinheiten. Mit einer fließenden Bewegung des rechten Analogsticks (dem sogenannten „Whip Select") generieren Konsolen-Spieler, ausgehend von der aktiven Einheit, einen Strahl und legen so das nächste Ziel fest.

Erschwerend kommt hinzu, dass **Stormrise** stark auf Levels mit vielen Ebenen setzt. Unterirdische Tunnelsysteme und mehrstöckige Hochhäuser sorgen für ein unübersichtliches, wenn auch abwechslungsreiches Schlachtfeld. So spielt sich der Titel fast wie ein Taktik-Shooter.

WAS ERWARTET PC-SPIELER?

Die Steuerung wird an Maus und Tastatur angepasst. Die jetzt bereits sehr gute Grafik dürfte auf dem PC dank Direct-X-10.1-Unterstützung noch eindrucksvoller ausfallen. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter

Stormrise hat das Potenzial, Strategen und Taktik-Shooter-Fans, die sich traditionell auf dem PC wohlfühlen, zu vereinen. Der Eindruck einer plumpen Sci-Fi-Story hält im Übrigen nur flüchtigen Blicken stand. Ich glaube, dass Creative Assembly wirklich neue Wege gehen kann. Hoffentlich verlieren weder Entwickler noch Spieler die Übersicht!

GENRE: **Echtzeit-Strategie**
ENTWICKLER: **Creative Assembly**
ANBIETER: **Sega**
TERMIN: **März 2009**

STURMTRUPP | Meist sind Sie in **Stormrise** nah an den Einheiten dran. Oft verfolgen Sie eine einzelne Gruppe Soldaten über Stock und Stein. Das sorgt für ein völlig neues Spielgefühl.

ROBO-RIESEN | Die Echelon setzen auf technologisch fortschrittliche Kriegsführung. Kampfläufer, stationäre Geschütze und hochgerüstete Infanterie bilden die Armee der Bunkerbewohner.

▲ **FEUER FREI!** | Eine gewaltige Explosion erschüttert einen Schauplatz der Handlung von **Resident Evil 5**. Wie es zu der Detonation kam, erfahren wir wohl erst in der fertigen Spielversion.

▼ **PACKEND** | Im Kampf sollte der Protagonist Chris seinem Gegner besser nicht so nahe kommen. Der mit einem schrecklichen Virus infizierte Widersacher wird sonst versuchen, Chris zu überwältigen und ihn auf gewaltsame Weise ebenfalls mit dem Parasiten anzustecken.

Die Hauptfiguren

Chris Redfield (bekannt aus dem ersten **Resident Evil**) und eine neue Heldin namens Sheva Alomar sind die beiden Protagonisten des fünften Teils.

Resident Evil 5

Von: Timo Pape

Fesselnd, gewaltig und nur für Erwachsene – Capcoms mitreißender Höllenritt.

ANGST VOR DER PC-UMSETZUNG?

Der vierte Teil der **Resident Evil**-Reihe war zwar spielerisch grandios, technisch aber grauenvoll für den PC umgesetzt. Das ist für den fünften Teil nicht zu befürchten! Denn: Capcom legt heutzutage enormen Wert auf gute Portierungen. Beweise dafür gibt es bereits: **Lost Planet**, **Devil May Cry 4** und demnächst **Street Fighter 4**. Hundertprozentig sicher ist eine PC-Version zwar nach wie vor nicht, gilt aber als sehr wahrscheinlich.

Wie wär's mit einer kleinen Safari durch die glühende Steppe des Schwarzen Kontinents? In **Resident Evil 5** haben Sie dazu bald Gelegenheit! Und es lohnt sich, denn nur in Capcoms Höllentrip bekommt man die wirklich seltenen Wesen zu Gesicht: den gemeinen infizierten Menschen und durch Viren wahnsinnig gewordenes Getier. Mit ganz viel Geduld ist vielleicht sogar der blanke Abgrund der Hölle drin! Ganz und gar ungefährlich ist das Spektakel selbstverständlich nicht; es wird dringend zu starker Bewaffnung und einer gesunden Portion Lebensmüdigkeit geraten. Entscheiden Sie sich am besten gleich jetzt für **Resident Evil 5** und schon bald wird es auch für Sie heißen: „Willkommen in Afrika!"

Zehn Jahre sind vergangen, seit in der virtuellen Stadt Racoon City erstmals von Viren berichtet wurde, die Menschen in blutrünstige Zombies verwandeln. Seit den Ereignissen im ersten **Resident Evil** gab es weitere grauenhafte Zwischenfälle; doch letztendlich konnten die dunklen und größenwahnsinnigen Machenschaften des für den Virus verantwortlichen Pharma-Konzerns Umbrella Corporation vereitelt werden. Das alles ist mittlerweile Schnee von gestern, denn es ist vorläufig ruhig im Zombie-Business geworden: Sowohl die S.T.A.R.S.-Spezialeinheit, für die Protagonist Chris Redfield (der schon im ersten Teil eine der Hauptrollen spielte) einst schuftete, als auch Umbrella gibt es nicht mehr. Wo ist also das Problem? Präzise gesagt befindet sich dieses in der afrikanischen Stadt Kijuju, aus der vereinzelt Berichte über verrückt gewordene Einheimische und extreme Gewaltbereitschaft der Bevölkerung durchsickerten. Chris hat inzwischen einen neuen Job gefunden. Er arbeitet für die Anti-Bioterror-Einheit B.S.A.A. (Bioterrorism Security Assessment Alliance). Zur Aufklärung der mysteriösen Vorfälle in Afrika, die scheinbar auch irgendwas mit Viren zu tun haben, schickt man den durchtrainierten Muskelmann (also Sie) nach Kijuju. Allein müssen Sie die afrikanische Hitze aber nicht ertragen. Die attraktive Sheva Alomar steht Ihnen als Partnerin zur Seite. Diese Schönheit ist definitiv kein Kind von Traurigkeit. Während Sie im vierten **Resident Evil**-Teil mit der amerikanischen Präsidententochter noch einen echten Klotz am Bein hatten, was Ihnen die Monstersuppe nicht versüßt, sondern eher versalzen hatte, können Sie sich auf Sheva und ihre tatkräftige Unterstützung voll und ganz verlassen.

Während des Spielverlaufs soll man laut **Resi 5**-Producer Jun Takeuchi in einzelnen Handlungsschnipseln nach und nach die Vergangenheit der beiden Hauptdarsteller ergründen – viel mehr ist zur Handlung des Afrika-Ausflugs aber noch nicht bekannt. Der neulich veröffentlichte Trailer

▼ **KETTENSÄGENMASSAKER** | Ein Widersacher greift Chris mit einer Kettensäge an. Verstörend: Der Kopf des Gegners ist in einen Sack eingewickelt.

DEUTSCHE VERSION

Große Aufregung im Vorfeld: Wird Resident Evil 5 überhaupt in Deutschland erscheinen? Und wenn ja, wie stark geschnitten?

Diesen wilden Internet-Spekulationen setzten die Entwickler bereits Anfang Dezember ein Ende. Man stellte klar, dass der Gruselspaß definitiv in Deutschland in den Handel kommt. Und das Beste: Das Spiel bleibt angeblich komplett unzensiert! Wie erwartet, erhält Resident Evil 5 deshalb den USK-Stempel „Keine Jugendfreigabe", läuft also nicht Gefahr, Opfer einer Indizierung zu werden. Volljährige Zombiejäger mit einem Faible für Horror-Action-Spiele haben also echten Grund zum Feiern.

UNZENSIERT | Die deutsche Version soll laut Hersteller Capcom ohne Schnitte auskommen.

▲ **EXEKUTION** | An einer bestimmten Stelle im Spiel wohnen Sie einer Exekution bei, zum Glück nur als Zuschauer. Der brachial aussehende Henker jagt Sie aber anschließend quer durch die Stadt.

◀ **ÜBERHOLMANÖVER** | Abwechslung ist Trumpf. Deshalb bauten die Entwickler von Capcom auch wilde Verfolgungsjagden in ihren virtuellen Horrortrip ein. Doch keine Sorge, solche Rennen sind nicht das zentrale Spiel-Element von **Resident Evil 5**.

zeigt teils aus vorigen Teilen der Reihe bekannte Gesichter wie die Umbrella-Fieslinge Albert Wesker und Ozwell E. Spencer sowie eine neue, mysteriöse Frau namens Excella Gionne. Alle drei spielen anscheinend eine große Rolle. Die bewegten Bilder lassen aber noch mehr mutmaßen: Höchstwahrscheinlich können Sie sich auf eine herzzerreißende Gefühlsentwicklung der beiden Helden freuen. Die Zeichen für eine tolle Rahmenhandlung stehen also gut.

Die Schauplätze heben sich bei Resident Evil 5 grundlegend von den der bisherigen Teilen der Reihe ab: Die Handlung spielt sich diesmal nicht nur im nächtlichen Mondschein, sondern hauptsächlich im gnadenlos gleißenden Licht der afrikanischen Sonne ab. Ein sehr mutiger Schritt von dem Entwickler Capcom, denn wenn man den „Angst-im-Dunkeln-Bonus" nicht mehr im Spiel hat, muss man das Gefühl der stets präsenten Bedrohung schon deutlich verstärken, um beispielsweise die Klasse des vierten Teils zu halten. Allerdings ballern Sie sich durch die Horden Infizierter nicht durchgehend bei Tag. So kann man Chris zum Beispiel im nächtlichen Platzregen über ein großes Schiff laufen sehen. Außerdem wird es einen alten, düsteren Industriekomplex geben sowie eine Sumpflandschaft, in der Sie im kniehohen Wasser mit riesigen Alligatoren ringen. Die Macher haben sogar eine Verfolgungsjagd mit Jeep und Motorrad durch die rötlich dämmernde Savanne eingebaut. Geht man davon aus, dass Capcom bei dem bisher veröffentlichten Material noch nicht sein ganzes Pulver verschießt, erwartet uns hier ein gewaltiger Umfang und eine noch größere Zahl an Schauplätzen als im Vorgänger.

Dank einer uns vorliegenden Demo-Version für die Xbox 360 konnten wir selbst Hand an das Spiel anlegen. Zwei Levels gab es zu sehen, beide spielten direkt in Kijuju bei Tag. Im ersten Abschnitt beobachteten wir heimlich eine gnadenlos packend inszenierte Hinrichtung, nach der unsere Spielfigur bedauerlicherweise entdeckt wurde. Ab da hieß es flüchten, denn die ganze Meute an Einheimischen und auch der Henker mit seiner riesigen, blutverschmierten Axt machten Jagd auf uns. Bei diesem Massaker konnten wir gleich mal die Steuerung in den Fokus nehmen. Wir stellten gleich zu Beginn fest: Im Vergleich zum vierten Teil hat sich nicht viel geändert. Auf diese Weise vermeiden die Entwickler zwar eine Verschlimmbesserung, doch ein wenig Feintuning hätte nicht geschadet. Das Zielen funktioniert nämlich nur sehr träge. Spätestens wenn eine Schar von Wahnsinnigen mordlüstern auf Ihren Helden zustolpert und dieser nur in mäßigem Tempo einen Widersacher nach dem anderen ausschalten kann, geht die Laune schon ein wenig in den Keller – vor allem wenn man das flinkere Zielen aus Dead Space gewohnt ist ... Jedoch soll man laut Capcom in der finalen Version auch im Laufen schießen können, was in der Demo nicht funktionierte. Ein paar Gameplay-Kniffe sind neu hinzugekommen. Das hat speziell mit dem frischen Koop-Modus zu tun. Sie dürfen Resident Evil 5 nicht nur alleine durchspielen, sondern auch zusammen mit einem menschlichen Partner. Dieser übernimmt – sowohl online als auch auf einem in der Xbox-Fassung geteilten Bildschirm – die Steuerung von Sheva. Von da an wird Mannschaftsgeist großgeschrieben. Die dunkelhäutige Schönheit, die als Waise in Afrika aufgewachsen ist, steuert sich genauso wie Chris. Durch das kooperative Vorgehen ergeben sich neue spielerische Möglichkeiten und Rätsel. So halten Sie sich etwa gegenseitig die Untoten vom Hals, heilen sich oder retten sich vor dem nahenden Dahinscheiden. Im zweiten spielbaren

▶ IM FADENKREUZ | Chris unterstützt seine Partnerin Sheva, indem er ihr mit einem Scharfschützengewehr die Gegner vom Leib hält. Während er zielt, ist er aber selbst verwundbar.

▼ SCHWITZKASTEN | Ein Infizierter hält Sheva Alomar fest. Eine heikle Situation, denn Chris Redfield kann nicht einfach blind auf den Angreifer feuern.

▲ KNOBELEINLAGEN | Ein typisches Rätsel der Reihe: Um voranzukommen, müssen die Helden buchstäblich am Rad drehen.

▼ GEGNERMASSEN | Eine ganze Kleinarmee Infizierter stürmt auf den Protagonisten Chris Redfield zu.

Level bekamen wir eine weitere nette Kostprobe des Mehrspieler-Parts zu sehen: Zuerst gab Chris Sheva Sprunghilfe auf ein benachbartes Gebäude. Dort kämpfte sie sich nach unten, während er ihr mit dem Scharfschützengewehr Feuerschutz gab und das Gesindel vom Hals hielt. Schließlich öffnete sie ihm eine Tür von außen, sodass sich beide auf der Straße trafen. Eine weitere kleine Auffrischung des Spielverlaufs sind Tritte oder spektakuläre Schlagkombos. Diese führt man aus, sobald ein Gegner in unmittelbarer Nähe ins Wanken gerät und ein spezielles Zeichen auf dem Bildschirm blinkt.

Die Umgebung ist interaktiv. Man kann enorm viele Gegenstände wie herumstehende Säcke oder Früchtestände zerstören und so versteckte Munition oder anderen Kram finden. Richtig interessant wird es bei Holztüren. Wollen Sie wissen, was sich dahinter befindet, schießen Sie einfach an einer beliebigen Stelle ein Loch in das Holz und lugen hindurch. Lauern im Raum dahinter Gegner, versorgen Sie diese von draußen mit Blei und beugen so einer direkten Konfrontation vor. Wenn Sie nun dem Schweizer Käse (der ursprünglich mal die Tür war) noch einen letzten Tritt geben, zerfällt er endgültig in seine Einzelteile. Auch Dinge wie explosive Fässer ergänzen bei Bedarf Ihre Kampftaktik. Doch Vorsicht: Auch Ihre Gegner feuern schon mal auf so eine Tonne, wenn Sie danebenstehen. Die künstliche Intelligenz ist im fünften Teil der Serie nämlich besser denn je: Ihre Widersacher beherrschen kluge Strategien und folgen Ihnen selbst auf Dächer. Dadurch fühlt man sich niemals wirklich sicher und steht ständig unter Spannung. Außerdem soll der Titel sehr actionlastig werden! Ein Beispiel dafür sind die fast übermächtigen Gegnermassen. Aber zum Glück steht ja Sheva an Chris' Seite. Lob verdient auch die realistische Feuersimulation. Ein Brand breitet sich völlig natürlich aus und greift sogar auf nahe Holzschuppen über. Überhaupt wirkt die Optik hervorragend. Die Licht- und Schatteneffekte, der Detailgrad und schlichtweg die gesamte Darstellung gehören auf jeden Fall zu den schönsten Spielumgebungen. **Resident Evil 5** verspricht schon jetzt ein absolutes Highlight des Jahres zu werden. Zwar bleibt die Frage, ob der Titel auch für den PC erscheint, nach wie vor unbeantwortet, aber wir sind guter Dinge: Eine Umsetzung für den heimischen Rechenknecht gilt mittlerweile als so gut wie sicher. ❑

KREISLAUFKOLLAPS IN DER MITTAGSZEIT

Während in früheren Teilen der Reihe die Dunkelheit für Spannung sorgte, macht Ihnen in Resident Evil 5 das Sonnenlicht zu schaffen.

Neben den im Artikel beschriebenen frischen Spiel-Elementen wird es in der fertigen Fassung noch eine interessante Neuerung geben, bei der die Entwickler die klimatischen Bedingungen des Schwarzen Kontinents in das Abenteuer einfließen lassen. Steigt die Mittagshitze ins Unermessliche, braucht Chris unbedingt eine kühle Erfrischung, ansonsten geht sein Kreislauf rapide den Bach runter! Eine mögliche Folge können Halluzinationen sein, durch die er plötzlich Gegner zu sehen bekommt, die überhaupt nicht existieren! Sheva scheint da nicht ganz so anfällig zu sein (vermutlich, weil sie in Afrika geboren ist). Ein wenig erinnert uns dieses Feature an die Malaria-Erkrankung in **Far Cry 2** – haben die Macher von **Resident Evil 5** etwa vom Ego-Shooter abgekupfert? Wir sind auf jeden Fall gespannt, inwiefern dieses neue Element zum Spielerlebnis beitragen kann.

HITZEFREI | Als gebürtige Afrikanerin soll die Heldin Sheva Alomar besser als ihr Kollege Chris Redfield mit der Mittagshitze zurechtkommen.

ERSTEINDRUCK

Timo Pape

Ich war schon immer ein großer Fan der **Resi**-Reihe, besonders des vierten Teils. Das neue Afrika-Szenario finde ich sehr interessant, da es dem Spiel ein ganz neues Bild verschafft. Allerdings sehe ich's auch noch etwas kritisch, denn zu **Resident Evil** gehört für mich irgendwie auch Dunkelheit und bisher konnte man die nächtlichen Levels ja noch nicht selbst begehen. Aber warten wir es ab.

GENRE: **Action-Adventure**
ENTWICKLER: **Capcom**
ANBIETER: **Capcom**
TERMIN: **2009**

KÄMPFER | Adam Collins ist 27 Jahre alt, von Beruf Banker. Plötzlich wird er Überlebenskünstler.

EINSTÜRZENDE NEUBAUTEN | Ein Erdbeben der Stufe 10,3 verwüstet die US-Metropole Chicago.

VERLETZT | Herabfallende Trümmer sorgen für Chaos in der verstörten Bevölkerung.

I Am Alive

Von: Sebastian Thöing

Es geht um Naturgewalten, um blankes Chaos. Es geht ums nackte Überleben.

Das us-amerikanische Entwicklerstudio Darkworks hat sich beim Konzept von **I Am Alive** von Katastrophenfilmen inspirieren lassen, etwa **The Day after Tomorrow**, **I Am Legend**, **Armageddon** und **Krieg der Welten**. Im Mittelpunkt des Spielgeschehens steht das soziale Chaos, einhergehend mit moralischem Wertverfall und einem verdrehten, von Selbsterhaltung bestimmten Regelwerk des Zusammenlebens.

In der Haut von Protagonist Adam Collins, 27 Jahre alt, streifen Sie durch Chicago, das durch ein verheerendes Erbeben fast vollständig zerstört wurde. Verfolgt von gewalttätigen Gruppierungen, unterdrückt von einer mysteriösen Regierungsorganisation. Ihr Ziel trägt den Namen Alice, Ihre Exfreundin. Verschollen in der Katastrophe, unauffindbar im Chaos. Laut Produzent Alexis Goddard gehe es um Survival-Horror der Extraklasse. Waffen und Munition seien demnach deutlich seltener als in anderen Spielen, die Gewohnheit des Bewaffnetseins avanciere zum Luxus. Überlebenswichtige Gegenstände einzusetzen, darauf liege der Fokus. Realistisch soll es wirken. Finden Sie einmal eine geladene Waffe, ist sie höchstwahrscheinlich mit Gummigeschossen ausgestattet. Nicht effektiv, aber immerhin besser als nur ein Stahlrohr.

Konfrontation ist eine Methode, um mit Brutalos fertig zu werden, jedoch eine selten belohnte. Die Entwickler wollen den Spieler ermutigen, sich taktisch zu verhalten. Ein Beispiel: Sie finden eine leere Schrotflinte, keine Munition in Sicht. Doch Moment. Wer außer Ihnen weiß schon, dass in der Wumme keine Kugeln stecken? Auch wenn es für die Gegner unwahrscheinlich erscheint, sie könnte ja geladen sein. Also zielen Sie, schüchtern die Gegner ein, bahnen sich so Ihren Weg durch die desaströse Umgebung. Anderes Beispiel: Sie besitzen eine Flasche Wasser? Gut. Denn die Flüssigkeit ist im zerstörten Chicago ein seltenes Gut. Lenken Sie Feinde ab, indem Sie das Behältnis wegwerfen. Die Gegner werden darum ringen, dem Objekt der Begierde Aufmerksamkeit widmen, Sie folglich vernachlässigen. Das ist Ihre Chance zu verschwinden.

Um die Survival-Atmosphäre bestmöglich einzufangen, setzt Darkworks auf eine aufgebohrte **Unreal**-Engine 3 und die Ego-Perspektive. Nur so sei es möglich, dass der Spieler die Macht von Mutter Natur, die von einstürzenden Türmen und verheerenden Kluften ausgehende Gefahr spüre. Hinzu kommt das Wetter. Das ändert sich innerhalb der neun Tage umfassenden Handlung nicht ein einziges Mal. Der Himmel bleibt strahlend blau, die Sonne scheint unermüdlich. Ein Stilmittel, die Katastrophe möglichst abstrus erscheinen zu lassen. Den Hintergrund der Naturkatastrophe will Darkworks im Laufe der Story erklären, wichtige Charaktere in Flashbacks vorstellen.

Vor Monaten aufgekommene Gerüchte, Jade Raymond, die Produzentin von **Assassin's Creed**, begleite das Projekt, hat Ubisoft dementiert. Sie habe mit **I Am Alive** nichts am Hut. Ebenso wenig der PC. Denn bislang ist **I Am Alive** lediglich für Xbox 360 und PlayStation 3 angekündigt. Doch schon bei **Grand Theft Auto 4** und eben **Assassin's Creed** zeigte sich, was von solchen Aussagen zu halten ist...

ERSTEINDRUCK

Sebastian Thöing

Naturkatastrophen halten uns immer wieder vor Augen, dass Menschen – egal ob reich, arm, alt oder jung – allesamt machtlos sind gegenüber der Gewalt von Mutter Erde. Sie lassen uns erkennen, wie verwundbar wir sind. Dieses Gefühl zu transportieren, ist Ziel diverser Hollywood-Streifen und auch von **I Am Alive**. Ob's klappt? Sie dürfen gespannt sein. Potenzial ist vorhanden. Darkworks muss es nur nutzen.

GENRE: **Action-Adventure**
ENTWICKLER: **Darkworks**
PUBLISHER: **Ubisoft**
TERMIN: **2009**

DIE WAFFEN EINER FRAU | Als FBI-Agentin weiß sich die Protagonistin Victoria McPherson zu wehren.

UNBEKANNT | Welche Rolle dieser grinsende Kerl spielt, wissen bislang nur die Entwickler.

DOKUMENTVERARBEITUNG | Die Ermittlerin Victoria sieht sich in ihrem Hotelzimmer alte Akten an.

BEWEISSUCHE | Victoria und ein Nichtspielercharakter gehen in einem Hinterhof Hinweisen nach.

Still Life 2

Von: Alexander Frank

Ein gefürchteter Serienmörder schlägt wieder zu! Sie jagen ihn. Und werden von ihm gejagt.

DIE MORDSERIE

Trotz seines Namens handelt es sich bei Still Life 2 um den dritten Teil der Serie.

Das erste Spiel hieß **Post Mortem** (2002, 59 % Spielspaßwertung in der PC Games). Dort ermittelte der Privatdetektiv Gus McPherson in einem Mordfall an einem Ehepaar. In **Still Life** (2005, 80 %) ging Gus im Prag der 20er-Jahre einem Serienmord an Prostituierten nach. Das Spiel schaltete zwischen ihm und seiner Enkelin Victoria hin und her, die anno 2004 an einem sehr ähnlichen Fall in Chicago arbeitete. Das Ende blieb offen, der Täter wurde nicht gefasst. **Still Life 2** soll die Geschichte indes abschließen.

Der Beruf des Journalisten bringt Vorteile: hohes Ansehen, anständiges Gehalt oder Zugriff auf interessante Informationen. Es gibt aber auch Nachteile: einen Haufen Überstunden zum Beispiel. Oder wenn man bei der Ausübung des Jobs verschleppt wird – etwa von irren Massenmördern, wie es der Journalistin Paloma Hernandez in **Still Life 2** widerfährt. Sie gerät einem brutalen Serienkiller in die Fänge. Die Reporterin ist aber kein zufälliges Opfer. Kurz vor ihrer Entführung wollte sie der FBI-Agentin Victoria McPherson Infos über die Identität des Triebtäters, des mysteriösen Mr. X, zuspielen. Kommen Ihnen die Namen bekannt vor? Kein Wunder, schließlich jagte Victoria den Mörder bereits im ersten Teil der Reihe (siehe Kasten links).

Zu Beginn des Krimi-Abenteuers untersucht die Agentin die Leiche eines früheren Opfers. Doch da der Täter alle Spuren seines blutigen Handwerks buchstäblich verwischt (er wäscht die leblosen Körper, bis keine Hinweise mehr übrig sind), tappt die Protagonistin im Dunkeln.

Ursprünglich hätte das Spiel im Herbst 2008 herauskommen sollen. Die Verschiebung auf Ende März 2009 begründete der Entwickler Microïds mit einem hohen technischen Aufwand: Im Gegensatz zu seinem Vorgänger setzt sich die Optik von **Still Life 2** nicht aus zweidimensionalen Hintergründen und dreidimensionalen Charakteren zusammen, sondern präsentiert sich komplett in 3D. Die bisher veröffentlichten Bilder und Trailer fangen die düstere Atmosphäre verschiedener Tatorte wunderbar ein. Die beiden Heldinnen des Spiels (Sie steuern nicht nur die Agentin Victoria, sondern auch das Opfer Paloma) landen aber manchmal auch an helleren Schauplätzen. Gerade die FBI-Dame trifft sich meist bei Tageslicht mit Kollegen und Informanten.

Microïds vermischt in **Still Life 2** zwei Elemente: die klassische Ermittlung eines Krimi-Adventures und den eher aus Horror-Abenteuern bekannten Überlebenskampf. In der Haut von Victoria geht der Spieler raren Hinweisen und Spuren nach, als entführte Paloma wehrt er sich gegen deren Peiniger, den unbekannten Serienkiller.

Wie schon der Vorgänger soll auch **Still Life 2** dank vieler Zwischensequenzen zu einem interaktiven Thriller werden. Ob wir uns hier genauso gruseln, zeigt sich in Kürze bei der Testversion. Diesen Vorteil unseres Journalisten-Jobs (spielen und dafür bezahlt werden) hätten wir doch glatt fast vergessen! ❑

ERSTEINDRUCK

Alexander Frank

Bereits das erste **Still Life** kostete mich einige Nerven. Im positiven Sinne natürlich – die Spannung bei der Jagd nach dem grausamen Serienkiller trieb meinen Puls oft in einen mittleren dreistelligen Bereich. Allerdings waren mir schon damals die häufig zu einfachen Rätsel ein Dorn im Auge. Und das offene Ende ... Da freue ich mich, dass ich in Teil 2 die Mordreihe endgültig aufklären kann!

GENRE: **Adventure**
ENTWICKLER: **Microïds**
ANBIETER: **Rondomedia**
TERMIN: **30. März 2009**

KAMPFANSAGE | Vor jeder Prügelei heizen sich die Gegner mit markigen Sprüchen an.

HADOUKEN | Ryu streckt den Gegner nieder. Sein Lehrer Gouken ist diesmal auch im Spiel.

Von: Christian Schlütter

Street Fighter 4

Nach langer Abstinenz bekommen auch PC-Spieler bald wieder die beste Kampfspiel-Serie zurück.

Spielautomaten, Super Nintendo, Gameboy, Sega Dreamcast, Playstation - kaum eine Serie hat so viele Plattformen kommen und gehen gesehen wie **Street Fighter**. Die Straßen-Prügelei gehört zu den Urgesteinen der Spielegeschichte. Nach vielen, vielen Jahren bringt Capcom 2009 endlich **Street Fighter 4** heraus. Der neueste Spross der Reihe erfreut Nostalgiker mit einer Rückkehr zu alten Qualitäten – und PC-Spieler mit einer lang ersehnten eigenen Version für den heimischen Rechner.

In einem fiktiven Straßenkampfturnier hetzt das Spiel ähnlich wie seine Vorgänger die besten und stärksten Kombattanten der Welt aufeinander. Capcom orientiert sich diesmal stark an **Street Fighter 2** und macht damit all die vielen Fans glücklich, die den zweiten Teil für den besten halten. Die nebensächliche Hintergrundgeschichte spielt zwischen Teil 2 und Teil 3: Die Protagonisten aus **Street Fighter 2** hatten versucht, sich mit einem Normalo-Leben abzufinden, vermissen aber den Adrenalin-Stoß und wollen zurück in den Ring. Als dann plötzlich überall auf der Welt Athleten verschwinden und ein mysteriöser Bösewicht namens Seth auftaucht, ist die Zeit für ein neues Turnier angebrochen.

Die Hauptriege der spielbaren Charaktere stammt demnach auch aus **Street Fighter 2**. Da wäre die frühere Interpol-Agentin Chun-Li, die auch im neuen **Street Fighter**-Film (voraussichtlicher Kinostart: März 2009) eine tragende Rolle spielt. Oder der Soldat Guile, der Frau und Kind zu Hause alleine lässt, um auf die Suche nach seinem verschollenen Kameraden Charlie zu gehen. Natürlich kehren auch Urgesteine wie der dicke Sumo-Wrestler E. Honda und der grünhäutige Blanka zurück. Weitere Zugänge aus **Street Fighter 2**: Ryu, Ken, Zangief, Dhalsim, Balrog, Vega, Sagat und M. Bison.

Hinzu kommen vier Neuzugänge: der fett-faule, aber erstaunlich agile Amerikaner Rufus, die Spionin Crimson Viper, der französische Martial-Arts-Experte Abel und der mexikanische Wrestler El Fuerte.

Muskelmann Seth ist der fiese Endgegner in **Street Fighter 4**.

RAKETENHAFT | Vollem Körpereinsatz hat auch das Schwergewicht E. Honda nichts entgegenzusetzen.

BLAULICHT | Crimson Viper, eine der neuen Figuren, hat in ihrem Anzug allerlei Gadgets versteckt.

ROTLICHT | Spezialangriffe und Combos tauchen die Spielumgebung in grelle Farben.

Sieben Charaktere stammen aus den folgenden Spielen: Super Street Fighter II (Cammy, Fei Long), Super Street Fighter II Turbo (Akuma), Street Fighter Alpha (Dan, Rose) und Street Fighter Alpha II (Sakura, Gen). Um die Teilnehmerliste zu komplettieren, stoßen die Boss-Gegner Akuma und Gouken hinzu. Schließlich gehen Sie gegen Endboss Seth zu Wege, der Gegner wie ein schwarzes Loch einsaugen und dann wieder ausspucken kann.

Traditionell hat jeder dieser Pro- und Antagonisten nicht nur eine Hintergrundgeschichte, sondern auch eigene Kampftechniken. Neben normalen und Spezialangriffen bringt Street Fighter 4 auch noch Combo-Attacken mit. Ist die vierteilige blaue „EX-Leiste" vollständig gefüllt, führen Sie mit der Super-Combo einen verheerenden Schlag aus. Noch cooler: Wer genug Schläge einsteckt, lädt damit die sogenannte Rache-Leiste auf und kann schließlich die Ultra-Combo ausführen. Dabei wechselt die ansonsten recht starre Kamera die Perspektive und zeigt actionreich, wie Sie dem Kontrahenten Saures geben. Mit dieser Angriffsvariante reißen Sie auch fast verloren geglaubte Partien noch herum.

Ebenfalls neu sind die Focus-Moves, bei denen Ihr Kämpfer sich konzentriert, und den Feind dann mit voller Wucht niederstreckt, was Zeit für einen weiteren Angriff lässt. Während eines Focus-Moves können Sie außerdem Schläge absorbieren. Das dürfte einige Spieler dafür entschädigen, dass in Street Fighter 4 kein Parieren mehr möglich ist.

Vor allem die Grafik des Spiels lässt nostalgische Gefühle aufkommen. Die Entwickler benutzen zwar polygonreiche 3D-Modelle für Charaktere und Hintergründe, legen dann aber einen speziellen Filter darüber, um alle Szenen wie gemalt erscheinen zu lassen. So erweckt Street Fighter 4 auf Anhieb den Eindruck eines klassischen 2D-Prügelspiels. Die Farbgebung, die einer wahren Neon-Explosion gleichkommt, tut dazu ihr Übriges.

Auch spielerisch reicht der neue Straßenkampf an das große Vorbild mit der „2" im Namen locker heran. Die Kämpfe laufen flüssig und spektakulär ab. Blut- und Treffereffekte stellt das Spiel mit bildschirmfüllender Kalligraphie oder mit Tintenklecksen dar.

Übrigens: Wer vor der Veröffentlichung noch ein wenig üben möchte, findet auf der Spieleplattform Gametap.com die kostenlose Vollversion zu Street Fighter 2: Champions Edition. Unbedingt anspielen. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter

Meine Konsolen-Kollegen schwören auf **Street Fighter 4**, verbringen ganze Feierabende in der Redaktion, um den Titel ausgiebig zu spielen. Und obwohl ich den meisten Beat 'em Ups wenig abgewinnen kann, bin auch ich begeistert. Capcoms neuester Streich sieht super aus und wirkt unglaublich flüssig. Auch für die PC-Umsetzung ist mir nicht bange. Denn Publisher Capcom hat in den vergangenen Monaten mit **Lost Planet** und **Devil May Cry 4** bewiesen, dass es ihm mit der Rückkehr auf den PC-Markt ernst ist.

GENRE: **Actionspiel**
ENTWICKLER: **Capcom**
ANBIETER: **Capcom**
TERMIN: **2009**

HAUDRAUF | Serien-Veteran und Fan-Liebling Ryu bekommt vom Neuzugang Abel einen Fußtritt.

VERSIONS-KONFLIKT

Die PC-Version von Street Fighter 4 lässt noch auf sich warten.

Aus diesem Grund finden Sie in dieser Vorschau nur Bilder aus der PlayStation-3- und der Xbox-360-Variante des Spiels, das aber auf dem heimischen Rechner genauso aussehen wird. Konsolen-Spieler dürfen übrigens schon ab 20. Februar losspielen. Für die PC-Version jedoch stand bis Redaktionsschluss noch kein Termin fest.

◀ **HARR!** | Wenn Sie den entsprechenden Befehl geben, entern Ihre Mannen das Schiff und gehen zum Nahkampf über.

▼ **GESCHICHTSSTUNDE** | Im ersten Kapitel der Amerika-Kampagne geht es sofort in die Schlacht gegen Indianer.

Empire: Total War

Von: Robert Horn

Wir haben es endlich selbst gespielt und durften eigene Screenshots machen.

Eigentlich soll ja bald der Test kommen, **Empire: Total War** ist so gut wie fertig. Das hindert Publisher Sega aber nicht daran, uns extra für diese Ausgabe noch einmal eine spielbare Version zu schicken. Klasse, dachten wir, schließlich dürfen wir mit dieser Version zum ersten Mal selbst erstellte Bilder veröffentlichen. Vor allen Dingen aber galt es, Wissensdurst zu stillen: Wie spielt sich das Strategie-Großprojekt?

Zuerst: Enttäuschung, denn die Endloskampagne funktionierte in unserer Version nicht. Wir wichen also zähneknirschend auf die Amerika-Kampagne aus. Die führt Sie in vier Kapiteln durch die Geschichte des riesigen Kontinents, von den ersten Siedlern über den Unabhängigkeitskrieg gegen England bis hin zur Gründung der Vereinigten Staaten. „Road to Independence" heißt das Ganze, schön verpackt mit ansehnlichen, gerenderten Zwischensequenzen. Besonders Einsteiger haben hier Freude, geht es doch zu Beginn eher gemächlich zu, bis dann Kapitel 4 die gesamte Amerika-Karte mit unzähligen Städten und Völkern öffnet. Erster Lichtblick unserer Proberunden: Der Städtebau funktioniert prächtiger denn je: Anstatt Werkstätten, Getreidefelder oder Minen in der jeweiligen Stadt zu errichten, bauen Sie solche gewinnbringenden Einrichtungen jetzt am jeweiligen Punkt direkt auf der Karte. Ein Menü zeigt dabei, was Sie bauen dürfen und wie viel das kostet. Als ähnlich gelungen empfanden wir die Einheitenrekrutierung: Auch diese geschieht nicht mehr ausschließlich in den Städten, sondern in der gewünschten Armee, sofern diese einen Befehlsführer an Bord hat. Klasse, denn so rüsten Sie direkt auf dem Weg zum Feind Ihre Streitmacht auf, anstatt einzelne Truppenteile erst mühsam zusammenzuziehen.

Weiter geht es, wir wollen Schlachten schlagen. Denn wie viele alteingesessene **Total War**-Veteranen fürchten wir uns ein wenig vor den spielerischen Konsequenzen, die Schießpulver und Kanonen mit sich bringen. Für Fans gibt es nun mal kaum etwas Schöneres, als den brachialen Zusammenprall mittelalterlicher Ritter-Armeen zu beobachten und zu leiten.

Um es rundheraus zu sagen: Sie werden sich umstellen müssen. Die Kämpfe sind immer noch gigantisch, sehen fantastisch aus und fordern darüber hinaus mehr denn je Ihr strategisches Geschick. Doch die Steuerung der Gewehrschützen erfordert eine diffizile Handhabung, die den Kämpfen im Vergleich zum Vorgänger ein anderes Gesicht gibt. Nun zählt es vor allem, Ihre gewaltigen Schlachtreihen günstig zum Gegner zu positionieren, um ihm möglichst die volle Breitseite Ihrer Feuerkraft zu verpassen. Da das Spiel jede Kugel einzeln (!) berechnet, müssen Sie gleichzeitig darauf achten, dass Ihre Einheiten sich nicht selber im Weg stehen. Merken wir auch, als wir unsere Kämpfer aus Versehen vor den eigenen Kanonen aufmarschieren lassen.

Artillerie wie diese hat einen deutlich höheren Stellenwert als die klobigen, unpräzisen Geschütze des Vorgängers. Richtig eingesetzt, richten die teils abprallenden Geschosse verheerenden Schaden an. Die verbesserte Variante verschießt sogar Kartätsche-Munition (Kartätsche: eine Art Schrotmunition für Artillerie) auf kurze Distanz, die anstürmende Kavallerie in Stücke reißt. Das heißt aber nicht, dass Sie in alten **Total War**-Spielen erlernte Taktiken über den Haufen werfen müssen. Noch immer sorgt ein gut geplanter Flankenangriff

STEAM IST BÖSE!

STEAM

Das denken zumindest viele Spieler. Pech, denn auch Empire benötigt Valves Plattform:

Natürlich können Sie das Spiel ganz normal im Handel kaufen. Um Steam kommen Sie aber nicht herum, denn nur darüber lässt sich **Total War** starten. Bevor Sie jetzt erbost aufschreien: So schlimm ist das gar nicht. Im Gegenteil. Denn mit Steam bekommen Sie automatisch die neuesten Patches, ohne großes Selbstherunterladen und Installieren. Macht alles Steam für Sie. Die Entwickler haben dabei noch größere Vorteile: Sie können bis zur letzten Minute vor Veröffentlichung an ihrem Baby feilen.

LINKSUM! | Auch in diesem Teil wunderschön: die eigenen Truppen in Aufstellung betrachten.

DUCK DICH | Mauern dienen Ihren Truppen als Schutz. So erwarten Sie weniger Verluste.

Der Kampf zu Land

Zwar werden sich Kenner der Vorgänger auf den ersten Blick zurechtfinden, Interface und generelle Bedienung sind gleich geblieben. Doch das Vorgehen mit den größtenteils schießenden Einheiten fordert eine andere Taktik. Richtige Formationen sind immens wichtig, Deckungen wie Mauern oder Häuser laden zum Verschanzen ein. Wie bei den Schiffen erlaubt eine eigene Schaltfläche (siehe unten) präzise Schwenks Richtung Gegner. Eine dünne, weiße Linie zeigt außerdem den Feuerbereich Ihres Trupps an.

Die Schlacht auf See

Zwar gleiten die Holzpötte gemächlich durchs Wasser, doch wenn zwei dieser Riesen aufeinandertreffen, geht alles sehr schnell. Ohne Überblick schaltet Sie die künstliche Intelligenz gnadenlos aus. Das spezielle Richtungs-Interface entfaltet hier seine allergrößte Nützlichkeit. Denn nur damit können Sie schweren Treffern durch geschicktes Abdrehen entgehen. Wenn Sie dann noch das Feuern und Nachladen der Kanonen selbsttätig übernehmen, haben Sie die größten Chancen, den Sieg davonzutragen.

mit Reiterei für absolutes Chaos, da die leicht gerüsteten Musketiere dieser Gewalt nichts entgegenzusetzen haben.

Ein wichtiges Ereignis in **Medieval 2: Total War** sind Burgenbelagerungen. Wer nun Angst hat, dass es zur Kolonialzeit so etwas nicht mehr gibt, sei beruhigt: Noch immer müssen Sie Städte belagern, die von imposanten Stadtmauern umgeben sind. Allerdings bedarf es nicht mehr riesiger Kriegsmaschinen: Denn viele **Empire**-Einheiten beherrschen den Mit-dem-Seil-die-Mauer-hoch-Trick und kraxeln an dem Hindernis empor. Sofern Sie nicht von den Verteidigern mit Feuergewalt daran gehindert werden, heißt das.

Die Fülle an Möglichkeiten, einen Kampf erfolgreich zu beenden, ist im Vergleich zum Vorgänger gestiegen: Leer stehende Häuser dürfen besetzt werden und lassen sich dann nur noch unter großen Verlusten erobern. Entweder Sie feuern mit schwerem Geschütz oder Sie schicken Männer mit aufgesetztem Bajonett hinein. Auch kleine Mauern am Wegesrand dienen als Deckung für die Truppen und Hindernis für feindliche Reiterei. Überhaupt hatten wir nach den ersten Partien den erfreulichen Eindruck, dass die Kriege an Land deutlich an Ausmaß zugenommen haben. So kämpfen Sie oft auf einer Länge von mehreren Kilometern, noch dazu an unterschiedlichen Fronten. Den Überblick zu bewahren, ist die eigentliche Herausforderung für den Spieler.

Das gilt ebenso für die Seeschlachten, neu und von den Fans seit Langem gefordert. Auch hier tobten wir uns viele Stunden aus. Im Vergleich zu den Landgefechten geht es auf See noch strategischer zu. Es gilt, Unzähliges zu beachten: Drei verschiedene Munitionsarten dürfen Ihre Schiffe verschießen, sie schädigen jeweils die Hülle, zerfetzen die Segel oder dezimieren die Besatzung.

Enorm wichtig ist es, die eigene Flotte möglichst so zu manövrieren, dass Sie dem Gegner eine volle Breitseite verpassen können. Das fordert gehörig, denn Schiffe sind träge Biester. Aber: Wenn Sie möchten, dürfen Sie jedes Schiff komplett selbst steuern und sogar die Kanonen händisch abfeuern. Dazu dient eine kleine Leiste unten rechts, mit der Sie Fahrtrichtung, Geschwindigkeit und Waffen bedienen. Haben Sie den Bogen erst einmal raus, erzielen Sie beachtliche Erfolge, selbst in vermeintlich hoffnungsloser Unterzahl.

Genau darin besteht aber auch das größte Problem: Meist verloren wir den Überblick über den Schlachtenverlauf, da wir uns komplett auf ein Schiff konzentrierten. Dazu kommt, dass der Zustand Ihrer Flotte nur schwer festzustellen ist. Hat der Gegner die Takelage zerdeppert oder unseren Entertrupp dezimiert? Wie schwer ist die Hülle beschädigt? Zwar hilft ein kleines Symbol über den Pötten, aber oft gluckerten uns die Dinger überraschend unter dem Maus-Cursor ab. Trotzdem erreicht die Freude über komplett zusammengeschossene Feindschiffe während der Gefechte ungeahnte Höhen.

Ob die Klopperei zur See längerfristig motiviert, wird sich zeigen. Mitunter erschienen uns die Gefechte schlicht zu langatmig und unübersichtlich. Zum Glück lassen sich Schlachten aber auch berechnen, ohne selbst kämpfen zu müssen.

Den größten Brocken enthielt uns Publisher Sega leider noch vor: Die Kampagne, Herzstück des Strategiespiels, können wir erst zum Test genauer unter die Lupe nehmen. Nur dort ist ersichtlich, wie gut die Wirtschaft funktioniert, ob Diplomatie nützlich ist oder was die künstliche Intelligenz im globalen Konflikt wirklich taugt. Da Sega uns fest versprochen hat, die fertige Test-Version für die nächste Ausgabe zu schicken, müssen Sie also nicht allzu lange warten. Schon in einem Monat wissen wir, ob Entwickler Creative Assembly seinem Ruf als detailvernarrter Meister seines Fachs gerecht wird und mit **Empire: Total War** erneut ein (nennen wir es ruhig so) Genre-Meisterwerk abliefert. ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn

Auf meiner Stirn prangt ein riesiger Stempelabdruck mit dem Wort „Fanboy". Den haben mir meine Kollegen verpasst. Aber hey: Dafür sind sie diejenigen, die gaffend hinter meinem Monitor stehen, während ich, ich allein **Empire: Total War** spielen darf! Ha! Seit ich dabei ein paar Schiffe versenkt und gewaltige Schlachten geschlagen habe, kann ich den Test nächste Ausgabe kaum erwarten.

GENRE: **Strategie**
ENTWICKLER: **Creative Assembly**
ANBIETER: **Sega**
TERMIN: **4. März 2009**

NACHSCHUB
Die Zahl links oben zeigt an, wieviele Powerpunkte man besitzt, die Pfeile rechts daneben stehen für die Produktionsrate. Darunter befinden sich Kreise in bis zu vier Farben, sie stehen für die Anzahl aktivierter Orbs.

EINHEITENKONTROLLE
Alle Truppen lassen sich klassisch per gedrückter STRG-Taste einer Zahl zuordnen. Cool: Neu erschaffene Einheiten gruppieren sich automatisch mit Kameraden des gleichen Typs.

DIE DECK-LEISTE
Bis zu zwanzig Karten passen in ein Deck, gemixt aus den vier Grundrichtungen Feuer, Frost, Natur und Schatten. Sobald man eine Karte ausspielen kann, rutscht sie in der Leiste ein Stück nach oben..

AUFGERÄUMT
Es braucht nicht viele Buttons, um seine Armee zu kontrollieren. Verhaltensweisen wie etwa aggressives Vorgehen kann man nicht festlegen, man spielt **Battleforge** eher wie **Warcraft 3** – und das ist ein Kompliment.

ROBUST | Mit einem Mix aus offensiven Feuer- und defensiven Frost-Einheiten versuchen wir, diesen riesigen Twighlight Hulk zu knacken.

Battleforge

Von: Felix Schütz

EA Phenomics innovatives Strategiespiel schickt frische Impulse durchs Genre.

In unserer Ausgabe 06/08 enthüllten wir **Battleforge**, ein Online-Strategiespiel, das sich mit frischen Ideen abheben soll. Volker Wertich (**Die Siedler**) und sein Team, das deutsche Studio EA Phenomic (**Spellforce 2**), versprachen Innovationen, und die spielbare Beta beweist: Die Entwickler haben den Mund nicht zu voll genommen.

Das Konzept geht auf. **Battleforge** sieht zwar auf den ersten Blick aus wie ein modernes **Warcraft 3**, doch schon auf den zweiten ändert sich der Eindruck. Alles in **Battleforge** dreht sich um Spielkarten, ganz ähnlich wie in einem Trading-Card-Game der Sorte **Magic: The Gathering**. Eine Karte steht für eine Einheit, einen Zauber oder ein Gebäude. Man klickt sie einfach an, und schon entstehen wild designte Monster und Soldaten auf dem Schlachtfeld, Türme wachsen aus dem Boden und Meteoritenschauer prasseln auf die Gegner nieder.

Klassischen Basisbau gibt es nicht, ebenso fehlt die genretypische Ressourcengewinnung. Stattdessen nimmt man Power-Generatoren ein, die fortwährend Punkte erzeugen, welche als Währung

Knorrig

Dieser behäbige Koloss dient der Seite der Natur als mächtige Belagerungswaffe.

KLARE SICHT | Einheiten lassen sich dank deutlicher Größenunterschiede gut auseinander halten.

DAS SPIEL MIT DEN KARTEN

Spielkarten symbolisieren Einheiten, Gebäude und Zauber in Battleforge. Man kann sie tauschen, sammeln und kaufen. Eine Zusammenstellung von Karten nennt man Deck.

SPEZIALFÄHIGKEITEN
Etwa die Hälfte der 200 Karten enthalten aktive Spezialfähigkeiten, die man bequem per Klick oder Hotkey auslöst. Manche von ihnen sind gratis, andere kosten Power-Punkte.

SCHADENSWERT
Übersichtlich: Das Symbol steht für die Waffengattung, in diesem Fall ein Fernkämpfer. Das „M" bezeichnet seine Reichweite, die Zahl daneben, wie kräftig er austeilt.

RÜSTUNGSWERT
Die Einheit ist von durchschnittlicher Größe, dargestellt durch die Abkürzung „M". Rechts daben die Anzahl der Lebenspunkte.

RARITÄT
Karten gibt es in verschiedenen Seltenheitsstufen. Lädt man sich beispielsweise einen „Booster-Pack" – ein kostenpflichtiger, zufällig zusammengestellter Schwung neuer Karten – herunter, wird mindestens eine der enthaltenen Karten eine seltene sein.

KOSTEN UND ANFORDERUNGEN
In Missionen erobert man Power-Generatoren (Bild rechts), die danach Punkte generieren. Diese Zahl zeigt an, wieviele Punkte zum Ausspielen einer Karte notwendig sind. Die verschiedenfarbigen Kreise darunter stehen für Orbs, die man an Monumenten aktiviert. Diese Karte erfordert beispielsweise zwei aktive blaue Orbs, sowie einen dritten einer beliebigen Farbe.

EINSATZ | Karten darf man nur in der Nähe anderer Einheiten ausspielen. Das komplette Deck ist übersichtlich am unteren Bildschirmrand aufgereiht.

dienen. Zudem gilt es, Monumente zu erobern, um dort einen von vier farbigen Orbs freizuschalten. Jede Farbe steht für eine Sorte Karten, es gibt Feuer (rot), Frost (blau), Natur (grün) und Schatten (violett). Bis zu zwanzig dieser Karten darf man sich für eine Mission auswählen, eine solche Sammlung bezeichnet man als Deck.

Ein gutes Deck ist entscheidend für den Sieg, denn die Aufgaben in Battleforge sind vielfältig: Um etwa eine Stellung zu halten, verwendet man ein Deck mit defensiv ausgelegten Frost-Karten. Belagerungen führt man hingegen am besten mit kampfstarken Feuer-Karten durch. So hat jede Farbe und jedes Deck seine individuelle Stärken und Schwächen. Bis man eine der – manchmal ziemlich kniffligen – Missionen gemeistert hat, ist daher etwas Experimentieren beim Zusammenstellen des Decks gefragt. Damit das lange Spaß macht, bekommt man regelmäßig neue Karten. Die darf man in der „Sandbox", einer Art Übungsarena, jederzeit austesten und sich so mit ihnen vertraut machen.

Neue Karten gibt's für absolvierte Missionen, im Tausch mit anderen Spielern – und auch gegen bares Geld. Dazu dient eine virtuelle Währung, die Battleforge-Punkte. Zum Preis von 20 Euro (ja, echten!) kann man sich 3.500 Punkte kaufen, die man dann in neue Karten investiert. Trotzdem soll man das Spiel in seinem vollen Umfang genießen können, ohne Karten teuer kaufen zu müssen, und auch eine monatliche Gebühr wird es nicht geben. Bei Erscheinen wird Battleforge 200 Karten enthalten, und diesen Pool bauen die Entwickler danach beständig aus. Neben Upgrades zum Aufwerten von Karten gibt es auch ein virtuelles Auktionshaus, ähnlich wie eBay. Dort kann man überschüssige Karten verscherbeln, und natürlich darf man sie auch per Ingame-Post an Freunde verschicken – das Spiel bietet damit alle essenziellen Community-Features.

Battleforge ist ein Online-Spiel, ein Strategie-MMO, wenn man so will. Trotzdem gibt es eine durchgängige Kampagne, die nach Release von EA Phenomic fortgeführt und erweitert wird. Auf einer Übersichtskarte wählt der Spieler eine Mission aus – das kann ein Auftrag für einen einzelnen Spieler sein, oder aber auch für mehrere – kooperatives Spielen ist ein wichtiger Bestandteil von Battleforge. Es gibt sogar Aufträge für zwölf Spieler, die dann aber auch gleich eine Menge Koordination und Absprache erfordern. Daher spielt sich die Beta-Version trotz des guten Tutorials und einer kinderleichten Steuerung ganz schön fordernd und anspruchsvoll. Vor allem Bosskämpfe verlangen dem Team reichlich taktisches Denken und eine gute Portion Geduld ab. Doch wenn ein besonders fieses Biest bezwungen ist und man am Ende einer Mission die Beute in Form von Karten aufteilt, dann empfindet man Stolz, Erleichterung – und muss ganz einfach weiterspielen. ❑

ERSTEINDRUCK
Felix Schütz

Die Beta hat mich überrascht: Die Ideen, die anfangs noch etwas verwirrend klangen, haben sich zu einem klasse spielbaren, innovativen Strategietitel entwickelt. Das Kartensystem, die kooperativen Missionen, die einfache Bedienung – alles greift schön ineinander und der ständige Nachschub an Karten motiviert mich zum Weiterspielen. Weiter so, EA Phenomic – das kauf' ich euch ab!

GENRE: **Echtzeit-Strategie**
ENTWICKLER: **EA Phenomic**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **28. März 2009**

TAKTIK | Belagerungsschlachten sind ohne solch dicke Biester wie den Juggernaut (links) kaum zu schaffen.

OSTEN GEGEN OSTEN | Sowjetische Kriegsmaschinen kämpfen gegen die Einheiten der Japaner.

REINE KOPFSACHE | Der schwebende Metallschädel (rechts oben) ist eine besonders mächtige Waffe.

AUSUFERNDER KAMPF | An der Küste tobt eine Schlacht zwischen Boden- und Lufteinheiten.

VIERBEINER | Manche Roboter der Sowjets sehen auf den ersten Blick nicht besonders gefährlich aus.

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3 – Der Aufstand

Von: Alexander Frank

Überraschung: Die Alarmstufe-Rot-3-Erweiterung wird's nicht im Spieleladen um die Ecke zu kaufen geben.

IM ÜBERBLICK

- Drei Kampagnen – eine für jede Fraktion
- Eine weitere Kampagne beschäftigt sich mit der japanischen Kämpferin Yuriko
- „Commander's Challenge"-Modus mit 50 Herausforderungen
- Kein Mehrspielermodus
- Ein Teil der Darsteller aus dem Hauptspiel ist mit an Bord.

Electronic Arts will das Add-on nämlich nur als Download vertreiben. Dafür benötigt der Spieler aber nicht das Hauptprogramm – **Der Aufstand** startet ohne. Kenntnisse über die Handlung von **Alarmstufe Rot 3** sind dennoch nicht verkehrt, schließlich setzt die Erweiterung die Geschichte des Konfliktes zwischen den Alliierten, den Sowjets und den Japanern in drei Mini-Kampagnen fort. Eine dreht sich indes um die asiatische Kämpferin Yuriko, die laut Electronic Arts bei Spielern des Hauptprogramms als beliebteste Kommando-Einheit gilt.

Wir haben das Add-on bei einer Präsentation gesehen. Eine der ersten Missionen beginnt auf einer Insel. Zwei japanische Kriegsherren führen hier einen erbitterten Kampf. Beide melden sich per Videobotschaft zu Wort: Der Spieler soll sich bloß nicht in den Konflikt einmischen. An dieser Stelle erklärt der Produzent Amer Ajami: „Die zwei Streithähne lassen Sie in Ruhe, sofern Sie sich aus deren Schlacht raushalten. Es bleibt also genug Zeit, eine Basis aufzubauen und die ersten Einheiten zu produzieren." Gleich darauf stampft Ajami mehrere Gebäude aus dem Boden. Wenig später schweben mächtige Luftkissenpanzer aus seiner Waffenfabrik heraus – eine der neuen Einheiten von **Der Aufstand**. Ajami steuert sie zielsicher übers Wasser in die Nähe einer gegnerischen Basis und verwandelt sie am Ufer mit einem Mausklick zur stationären Artillerie. Dadurch feuern die Maschinen besonders verheerende Geschosse ab, sind aber auch leichter verwundbar. Nichtsdestotrotz liegt die Basis des Widersachers nach einem Dutzend Explosionen in Schutt und Asche.

Yurikos Kampagne spielt sich indes völlig anders. Sie steuern nur die Dame, der Basisbau entfällt. In unserer Präsentation lief die Japanerin durch düstere Gänge eines Gefängnisses und setzte mit ihren telepathischen Kräften Dutzende Gegner außer Gefecht. Ähnliches gab es bereits im ersten **Command & Conquer** (Stichpunkt: Missionen mit nur einer einzigen Spezialeinheit). Neu ist das also nicht. Abwechslung und Kurzweil verspricht die Erweiterung aber allemal. ❑

ERSTEINDRUCK

Alexander Frank

Der Aufstand verspricht einen zügigen, actionreichen Spielablauf. Davon konnten wir uns bei der Präsentation selbst überzeugen. Auch die Kampagne von Yuriko fühlt sich eher wie ein **Alien Shooter** oder ein **Space Siege** denn wie **Command & Conquer** an. Mir als jemandem, der lieber zerstört als aufbaut, macht das nichts aus. Schade nur, dass der Entwickler keinen Mehrspielermodus plant.

GENRE: **Echtzeitstrategie**
ENTWICKLER: **Electronic Arts Los Angeles**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **März 2009**

Von: Alexander Frank

Ihre selbst erstellte Kreatur stürzt sich bald in ein ebenso selbst erstelltes Abenteuer.

Komischer Vogel

Klak, eine Kreatur aus der kommenden **Spore**-Erweiterung **Galactic Adventures**

◀ **ECHSE** | Bild aus dem Ergänzungspaket **Süß & Schrecklich**. Bis zum Redaktionsschluss stellte uns Electronic Arts keine Bilder der Erweiterung zur Verfügung.

◀ **RITUAL** | Eine Gruppe teufelsähnlicher Kreaturen versammelt sich freudig in der Mitte der Siedlung. (Bild aus dem Hauptspiel **Spore**)

Spore: Galactic Adventures

Viel zu wenig Spielinhalt böten die fünf Spielphasen von **Spore**, beschwerten sich einige enttäuschte Käufer. Die Simulation (Wertung in der PC Games: 73 %), in der Sie eine komplett Ihren Wünschen anpassbare Kreatur von einem Einzeller bis zum hochentwickelten Planeteneroberer züchteten, kämpfte tatsächlich mit einigen Schwächen in der Spieltiefe. **Galactic Adventures** soll hier helfen. Nach der Installation kann es passieren, dass Sie auf einer Ihrer Weltraumtouren jemandem begegnen, der Ihr Tierchen mit einer Aufgabe betraut. So weit nichts Neues. Aber: Die neuen Missionen spielen sich nicht im Weltraum ab, sondern auf den Planeten. Das heißt: Sie steigen aus und spazieren über die Oberfläche.

Bei der Präsentation der Erweiterung traf unsere futuristisch ausgerüstete Kreatur (ja, es gibt auch neue Gegenstände) auf einen verzweifelten König. Seine Tochter verschwand neulich spurlos. Klar, dass wir in diesem Fall den Retter spielen. Einen Drachen und ein paar erlegte Kreaturen später war die Blaublüterin befreit. Mission abgeschlossen! Was Sie sonst in solchen Abenteuern erleben, liegt nicht nur in den Händen der Entwickler, sondern in erster Linie bei der Fangemeinde. Das Add-on bringt nämlich nicht nur neue Abenteuer, sondern erweitert das Spiel auch um einen Adventure-Editor, mit dem Sie kinderleicht – also in gewohnter **Spore**-Manier – ganze Aufgabenketten erstellen.

Im Detail sieht das beispielsweise so aus: Sie setzen bestimmte Kreaturen an die Oberfläche und legen ihnen eine epische Rede in den Mund, die etwa einen anderen Spieler mit speziellen Aufgaben betraut. Oder Sie konstruieren Spielereignisse, etwa einen plötzlichen Angriff auf die Kreatur des Spielers, sobald sie sich auf dem Planeten X auf der Stelle Y befindet. Stichwort Planeten: Hier dürfen Sie etwa die Temperatur der Oberfläche festlegen, den vom Wasser bedeckten Teil bestimmen und, und, und. „Wir wollen dem Spieler die gleichen Werkzeuge in die Hand legen, die wir selbst benutzen", meint der ausführende Produzent Morgan Roarty.

Sämtliche in Eigenregie erstellten Inhalte lädt das Spiel ins Internet und stellt sie anderen Abenteurern zur Verfügung. Über fehlende Spielinhalte dürften sich Fans also bald nicht mehr beklagen. ❑

INTERVIEW MIT **MORGAN ROARTY**

„Wir haben auf die Spieler gehört."

PC Games: Das kürzlich erschienene **Süß & Schrecklich** bot ja primär nur neue Körperteile für **Spore**-Kreaturen. Etwas zu wenig Inhalt, um dafür Geld zu verlangen, oder?

Morgan Roarty, ausführender Produzent bei Maxis

Roarty: „Das war ein Ergänzungspaket und keine echte Erweiterung. Wir haben auf die Stimmen der Spieler gehört – sie verlangten mehr Körperteile, mit denen sie herumexperimentieren können. Deshalb wollten wir zuerst eben dieses Ergänzungspaket herausbringen. Jetzt arbeiten wir hingegen an einer echten Erweiterung."

PC Games: Als **Spore** herauskam, haben viele Spieler Kreaturen mit riesigen Geschlechtsteilen erstellt. Was denkt ihr als Entwickler darüber?

Roarty: „Es waren nicht so viele. Gut, die Proportionen mancher Körperteile waren etwas ungewöhnlich, aber es war dennoch lustig. Der **Spore**-Editor ist großartig. Mir als Produzenten macht es viel Spaß, etwas zu entwickeln, womit der Spieler sich lange beschäftigt und am Ende etwas erstellt, was wir als Macher gar nicht vorgesehen haben. In manchen Fällen waren wir ob der Kreativität der Spieler sehr überrascht."

PC Games: Warum hat **Spore** eurer Meinung nach hierzulande schlechtere Bewertungen als im Ausland erhalten?

Roarty: „Möglicherweise deshalb, weil **Spore** nicht die Hardcore-, sondern mehr die Gelegenheitsspieler angesprochen hat. Vielleicht war der Titel zu einfach für den deutschen Spieler."

ERSTEINDRUCK

Alexander Frank

An **Spore** hat mich seinerzeit nicht der Spielverlauf, sondern der Kreaturen-Editor fasziniert. Ich gehörte zwar nicht zu den Spielern, die ihren Tierchen übergroße Geschlechtsteile verpassten (siehe Interview links), aber dieses Herumbasteln fesselte mich eine Zeitlang an den Bildschirm. Deshalb freue ich mich ganz besonders, dass ich bald auch eigene Abenteuer erstellen darf.

GENRE: **Simulation**
ENTWICKLER: **Maxis**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **März 2009**

ANSICHTSSACHE | Gesichter sehen detailliert, Explosionen nett aus. Der Rest: Geschmackssache.

Der Pate 2

Von: Jürgen Krauß

Der Don ist tot, es lebe der Don! Zeigen Sie der Welt, dass Sie dem Job auch gewachsen sind.

WUSSTEN SIE ...

... dass der **Der Pate** auf der Liste der 100 besten Filme des American Film Institutes auf Platz 3 steht? **Der Pate 2** landete auf Platz 32.

... dass 1971 (ein Jahr bevor **Der Pate** beziehungsweise **The Godfather** ins Kino kam) das Brettspiel **The Godfather Game** erschien?

... dass „Ich mache ihm ein Angebot, das er nicht ablehnen kann" von **Spiegel Online** auf Platz 2 der 100 besten Filmzitate gesetzt wurde?

Und wieder einmal lädt Electronic Arts nach München und wieder einmal zeigt man uns **Der Pate 2**. Was hat sich seit der letzten Präsentation getan? Hat sich die Grafik verbessert? Agiert die künstliche Intelligenz jetzt etwas „menschlicher"? Ist vielleicht schon absehbar, ob der Strategie-Action-Mix den erhofften Spielspaß liefert oder das Teil dazu verdonnert, in den Händlerregalen zu verstauben? Mit einem Sack voller Fragezeichen wagen wir uns in den Präsentationsraum ...

Die Vorstellung läuft schon eine Weile – wir sahen eine Familien-Silvesterfeier auf Kuba, wir bestaunten den Tod des New Yorker Don Aldo und wir erlebten, wie Michael Corleone uns dessen eben frei gewordenen Job anbot. An dieser Stelle grabschen wir uns das Xbox-360-Gamepad und hüpfen direkt ins Spiel, mitten in den Big Apple, ins noch junge Jahr 1959. Michael macht ernst und will uns tatsächlich die Führung über die Stadt anvertrauen, allerdings nur, wenn wir einen als Bäckerei getarnten Strip-Club in das Familienunternehmen integrieren. Auch gibt man uns gleich unseren ersten Gefolgsmann an die Hand – wir dürfen wählen: Entweder begleitet uns ein eher defensiv agierenden Heiler oder ein offensiver „Arsonist", also ein Spezialist in Sachen Feuer und Explosionen. Im Spiel finden sich insgesamt 70 solcher Gefolgsmänner – im Mafia-Jargon auch Made Men genannt –, allesamt mit individuellen Fähigkeiten und eigener Biografie gesegnet.

Wir zappen durch die Charakterbeschreibungen, als uns der ausführende Produzent Hunter Smith auf die Waffenlizenzen aufmerksam macht: Jede Spielfigur kann einen bestimmten Waffentyp in einer festgelegten Ausbaustufe benutzen. Um die Waffenfertigkeiten zu steigern, nehmen wir den Schergen mit in den Mehrspielermodus, wo wir ihn in der Action-Ansicht auf gegnerische Familien hetzen. Erreichen wir bestimmte Ziele, verbessern wir seine Charakterwerte und Waffenlizenzen, was ihn auch im Einzelspielermodus wertvoller macht. Oder andersherum: Peppen wir den Kerl im Einzelspielermodus auf, steht uns online eine schlagkräftigere Spielfigur zur Verfügung. Das klingt recht spaßig und hat auch noch einen positiven Nebeneffekt: Nach und nach bauen wir so eine Beziehung zu unseren Untergebenen auf, was vor allem dann interessant wird, wenn es darum geht, Leute in der Familienrangfolge nach oben zu hieven. Haben wir das Gefühl, dass einer nicht mehr zum Unternehmen passt, geben wir ihn ganz mafiamäßig einfach zum Abschuss frei – schon ist Platz für einen neuen Nachwuchs-Mafioso.

Technisch hinterlässt das Spiel gemischte Gefühle: Die Grafik wirkt nicht ganz zeitgemäß, die meisten Abschnitte konnten aber dank stimmiger Inszenierung trotzdem überzeugen. Die KI-Kompagnons verhielten sich recht unauffällig, was durchaus als Lob zu verstehen ist. Genießen Sie diese Aussage aber mit Vorsicht – abgesehen von ein paar für die Präsentation optimierten Missionen haben wir von **Der Pate 2** ja noch nicht viel gesehen.

Für alle, die angesichts der vollmundigen Strategie-Ankündi-

EXPLOSIV | Protagonist Dominic jagt mit einem Schnellfeuergewehr ein Auto in die Luft.

FALSCH ABGEBOGEN | Natürlich gehören arcadelastige Autofahrten auch zum Alltag eines Don.

SESAM, ÖFFNE DICH | Mechaniker verschaffen einem Mafia-Stoßtrupp Einlass in sonst schwer zugängliche Bereiche.

FAMILIENANGELEGENHEITEN | Sogenannte Drive-by-Shootings wie diese kennt man aus vielen Hollywood-Streifen.

gungen um den Actiongehalt des Titels bangen, können wir auf jeden Fall Entwarnung geben: Der strategische Part erinnert stark an das Banden-System von **GTA: San Andreas** und lässt ausreichend Raum für knallharte Action. Hobby-Taktiker hingegen sollten sich einen Kauf vielleicht noch einmal überlegen. ❑

ERSTEINDRUCK

Jürgen Krauß

Nach der Präsentation, zwei selbst gespielten Missionen und einem Abschnitt, bei dem ich als Zuschauer dabei war, stehen für mich drei Dinge fest: 1. **Der Pate 2** wird höchstwahrscheinlich funktionieren. 2. **Der Pate 2** sieht nicht besonders knackig aus. 3. Der Strategieteil fügt sich gut in den Don-Alltag und ist eine willkommene Abwechslung zu den sich oft wiederholenden Prügeleinlagen.

GENRE: **Action-Adventure**
ENTWICKLER: **Electronic Arts**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **27. Februar 2009**

INTERVIEW MIT **HUNTER SMITH**

„Die Geschichte des Films treibt den Spieler an."

PC Games: Wie viel Film steckt in **Der Pate 2** und ist die Serie auch als Trilogie geplant?

Smith: „Die Geschichte des Films **Der Pate 2** ist das, was den Spieler antreibt und das ganze Spiel über begleitet. Der Film teilte sich in zwei Abschnitte auf: Es gibt die Geschichte von Don Vito in den 20er-Jahren und die von Michael Corleone in den 60ern. Das Spiel konzentriert sich auf die Michael-Story, doch der Teil, wo Don Vito als junger Don eine Familie und eine Verbrecherorganisation aufbaut, ist als ‚Don's View' ebenfalls im Spiel enthalten."

PC Games: Könntest du den Online-Modus näher beschreiben?

Smith: „Das Tolle an **Der Pate 2** ist, dass es nicht nur einen spannenden Einzelspieler-Modus besitzt, in dessen Verlauf man seine eigene Familie aufbaut. Im Online-Modus spielst du nämlich genau diese Mitglieder deiner Familie. Alle Attribute und Spezialfähigkeiten deiner Familienmitglieder, die du vorher verbessert hast, wirken sich auf das Onlinespiel aus. Es gibt vier verschiedene Mehrspieler-Modi und auf jeder Karte lassen sich alle Fähigkeiten deiner Gangster zu deinem Vorteil nutzen."

PC Games: Wir haben in Deutschland die USK, die Spiele in Altersklassen einstuft. Die USK mag keine Spiele, in denen man Menschen aus dem Fenster wirft, wie es in **Der Pate 2** der Fall ist. Plant ihr deshalb irgendwelche Schnitte oder Änderungen für das Spiel?

Smith: „Es gibt einige Änderungen an der deutschen Version. Der größte Unterschied betrifft den Gewaltgrad. Die brutalen Optionen, die man im Kampf gegen andere Mobster und bewaffnete Personen hat, sind beim Kampf gegen Unschuldige gesperrt. Man kann mit Zivilisten immer noch interagieren, man kann sie verprügeln – nur eben nicht bis zum Tod. Das Schlimmste, was in so einem Fall passieren kann, ist, dass die betreffende Person bewusstlos wird, sich danach wieder aufrappelt und dann flieht."

Hunter Smith ist Produzent bei Electronic Arts.

03/09

TEST

XXL-TESTS | BUDGET | RUHMESHALLE | EINKAUFSFÜHRER

Petra Fröhlich

Backt:
Kleine Brötchen. Und große. Mit einem funkelnagelneuen Brotbackautomaten.
Spielt:
Grand Theft Auto 4. Schon wieder. Stundenlang. Diesmal am PC.
Freut sich wie ein Schneekönig auf:
Prison Break Season 3 + 24 Season 7

Robert Horn

Hat:
Weihnachten zu viel gegessen. Jetzt muss Sport das wieder richten.
Hofft:
Dass spannendes Burgenerobern in Warhammer Online als Sport zählt
Wird zerknirscht feststellen:
Dass die Freundin anderer Meinung ist

Felix Schütz

Ist stolz auf sich:
Hat die Eltern seiner Freundin kennengelernt und sich dabei kaum blamiert
Spielt zurzeit wie ein Bekloppter:
F.E.A.R., Secret of Mana, Chrono Trigger, Crayon Physics Deluxe, Quake 4 (dt.), Age of Empires: Mythologies, Red Alert 3, Ninja Gaiden … bitte stoppen Sie mich!

Christian Schlütter

Ist froh:
Dass er endlich dem weihnachtlichem Geschenke-Overkill entkommen ist
Hört auf der Arbeit:
The Black Keys: I Got Mine
Fürchtet sich jetzt schon:
Vor Kollege Webers genmanipulierten Killer-Habaneros

Rainer Rosshirt

Freut sich:
Auf das Ende des "Zensiert"-Winters
Plant:
Motorradtouren ohne Erfrierungen und Frostbeulen
Hofft:
Dass dieses Jahr der Sommer sonniger wird als der letzte "Zensiert"-Sommer

Sebastian Weber

Fühlt sich:
Bereits nach den ersten beiden Wochen des neuen Jahres wieder reif für Urlaub
Plant:
Wenn es wieder wärmer wird, Habaneros anzubauen – verrückt, oder?
Ist auf Achievement-Jagd in:
Left 4 Dead (dt.) – ein herrliches Spiel!

Stefan Weiß

Feierte Silvester mit:
Leckerem Raclette und Käse-Fondue
Verkneift sich derzeit noch:
Den Kauf von GTA 4 für PC
Nutzt die Zeit lieber:
Um drei Staffeln Heroes anzuschauen
Frönt auch bei Eiseskälte:
Dem Geocaching (64 Funde inzwischen!)

Thomas Weiß

Hat neu entdeckt:
Die Freuden einer PlayStation 3
Peinlichste Verwechslung meinerseits:
Little Big Planet<->Little Big Adventure
Spielt immer noch:
Fallout 3, Spielzeitcounter: 34 Stunden.
Hofft jeden Morgen beim Aufstehen:
Auf FFA-Server in Warhammer Online

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen

Motivationskurve — Testversion: Xxxxxx — Spielzeit (Std.:Min.): XX:XX

Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahren Sie in diesen Extrakommentaren.

65 PC-Games-Durchschnittswert

- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die Spielspaßwertung

> 90%, Herausragend | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%, Sehr gut | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70%, Gut | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%, Befriedigend | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50%, Ausreichend | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%, Mangelhaft | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen

1) Ohne Altersbeschränkung
2) Ab 6 Jahren
3) Ab 12 Jahren
4) Ab 16 Jahren
5) Keine Jugendfreigabe

PC-Games-Awards

PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).

Grafik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.

Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

PFEILGEWITTER | Am Ende der Kampagne der Guten erstürmen Sie Mordor. Legolas unterscheidet sich allerdings kaum vom normalen Bogenschützen.

TRIAL & ERROR | Der Kampf gegen Saruman erfordert gutes Timing. Nur wenn der Fiesling nicht hinter seinem Schutzschild wartet, richten Sie Schaden an.

RABIAT | Jede Klasse hat einen Nahkampfangriff, mit dem Sie sich – wenn nötig – aufdringliche Gegner vom Hals halten.

Der Herr der Ringe: Die Eroberung (Einzelspieler)

Von: Sebastian Weber

Kurz und schmerzlos – dient der Einzelspielerpart des neuen Herr-der-Ringe-Spiels als Appetitanreger?

Wenn ein Entwickler andeutet, Elemente der **Battlefield**-Reihe – sozusagen dem Paradebeispiel eines gelungenen Mehrspieler-Shooters – mit einer erfolgreichen Lizenz wie **Der Herr der Ringe** zu mischen, werden die Augen der Actionspieler zu Recht größer. Doch genau wie in **Battlefield** krankt die auf den Multiplayer ausgelegte Spielmechanik im Einzelspieler.

Zur Geschichte muss man nicht mehr viele Worte verlieren. Frodo soll den Einen Ring im Schicksalsberg zerstören, um die Macht des bösen Herrschers Sauron zu brechen. Genau das will dieser verhindern. **Der Herr der Ringe: Die Eroberung** lässt Sie den Weg dorthin nachspielen und wirft Sie in entscheidende Schlachten. Sie verteidigen zum Beispiel Helms Klamm, stürmen Isengard, trotzen Saurons Truppen auf den Feldern von Pelennor, stehen am Ende sogar vor dem Schwarzen Tor. Haben Sie die Schlachten aufseiten der Gefährten bestritten, wechseln Sie die Gesinnung und heuern bei Mordors Truppen an. Diese Storyline abseits der Filmvorlage von Peter Jackson zeigt, was hätte passieren können, wenn Frodo den Ring nicht im Feuer zerstört hätte. Entsprechend schlüpfen Sie auch in die Haut von Nazguls, Orks und Co., zerstören den weißen Baum Gondors und erobern am Ende sogar das Auenland.

Das klingt nach einer Menge Spaß, in der Praxis sieht es aber anders aus: Vier Klassen stehen zur Wahl. Der Krieger, bewaffnet mit Schwert und Wurfaxt. Der Magier, der sich mit verschiedenen Zaubersprüchen zur Wehr setzt und sich oder Verbündete heilt. Der Späher, der sich unsichtbar macht, um hinterrücks anzugreifen. Und zu guter Letzt der Bogenschütze, der Fernkämpfer, der mit verschiedenen Pfeilarten den Gegnern einheizt. Abwechslungsreich, aber unausgewogen. In der Spielpraxis erwies sich der Bogenschütze für geübte Shooter-Spieler als ultimative Allzweckwaffe und machte die anderen Klassen beinahe überflüssig. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, verschießt der Kerl Pfeile, als wäre er ein vollautomatisches Maschinengewehr. Standardgegner haben dann keine Chance mehr, an Sie heranzukommen. Dank Zoom, Explosions- und

MEINE MEINUNG | Sebastian Weber

„[Es] wird nichts dabei herauskommen [...] als lauter Hätte-sein-können."

Wie Recht Gimli mit dieser Aussage in Bezug auf den Einzelspieler von **Die Eroberung** hat! Wäre das Balancing besser, die Spielmodi abwechslungsreicher und die KI der Bots etwas schlagkräftiger, dann würden die einsamen Schlachten in Mittelerde deutlich mehr Spaß machen. Aber wie der griesgrämige Zwerg sagt: hätte sein können. So verkommt Pandemics Actionspiel zum stumpfen Geklicke mit kaum Anspruch und wenig Motivation, die beiden kurzen Kampagnen überhaupt zu beenden. Gerade die bekannten Schauplätze und Charaktere sowie der grandiose Soundtrack der Filme retten die Digitalisierung von Tolkiens Jahrhundertwerk vor der völligen Belanglosigkeit. Und immerhin taugt es dazu, sich ein wenig auf den Mehrspielerteil vorzubereiten.

Motivationskurve

Testversion: Verkaufsversion **Spielzeit (Std.:Min.):** 06:00

EINTÖNIG | Nach einigen Missionen geht der Schlacht um Mittelerde immer mehr die Puste aus, denn der Spielablauf wiederholt sich.

FUNKE HOFFNUNG | Als Balrog ziehen wir durchs Auenland. Das Ungetüm zu steuern macht zwar Spaß, die Aufträge sind aber genauso öde wie zuvor.

Giftgeschossen sehen auch die Bossgegner wie der Hexenkönig oder Saurons Mund kaum Land.

Wenn Sie stattdessen den Krieger spielen, gestalten sich die Kämpfe etwas schwieriger, da Sie näher heranmüssen, doch auch diese Klasse verkommt zu schnell zum stupiden Geklicke. Denn wie in einem guten alten Hack&Slay-Titel malträtieren Sie Ihre Maustasten, um verschiedene Angriffsarten zu kombinieren. Dabei verliert man allerdings aufgrund all der Effekte, Gegner und Kameraschwenks schnell die Übersicht und Lust.

Als Magier zählt Timing. Ein Schutzschild verhindert, dass feindliche Zaubersprüche oder Pfeile Sie treffen. Solange Sie es aktiviert haben, kann Ihr Schützling allerdings selbst keine Magie wirken. So wägen Sie ständig ab, ob Sie gerade zaubern können oder ob es zu gefährlich ist. Die Folge: Ein Teil der Action rauscht an Ihnen vorbei.

Der Schurke dagegen erweist sich im Einzelspieler als sinnlos. Während man im Multiplayer unsichtbar an Gegner heranschleichen kann, sieht die KI trotz aktivierter Tarnung, wo man sich befindet.

Zurück zu den Bossgegnern. Die sind als Herausforderung gedacht. Deswegen lässt Sie **Die Eroberung** immer wieder in die Haut eines der Gefährten schlüpfen. Gandalf, Aragorn und Legolas repräsentieren stärkere Varianten der ihnen entsprechenden Klassen, Gimli tanzt aus der Reihe und ist ein klein geratener Krieger. So muss man sich in der Spielweise nicht umgewöhnen, aufgrund des fragwürdigen Balancings ist es aber selten notwendig, einen der Helden in die Schlacht zu führen.

Neben den beschriebenen Problemen verderben die wenigen Spielmodi – es gibt nur Fahneneroberung und Kontrollpunktverteidigung – sowie die KI den Spaß an der Schlacht um Mittelerde. Denn sowohl Mitstreiter als auch Gegner stehen oftmals einfach in der Gegend herum und reagieren nicht. Oder aber sie sind keine richtige Unterstützung, sodass man sich schnell alleine in der Nähe des nächsten Missionsziels findet und ordentlich auf die Mütze bekommt. Gerade dann merkt man, dass Bots einfach kein Ersatz für menschliche Spieler sind ... ❑

DER HERR DER RINGE: DIE EROBERUNG

Ca. € 50,-
15. Januar 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Mehrspieler-Shooter
Entwickler: Pandemic Studios
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Zum Kopierschutz konnte uns Publisher EA bis zum Redaktionsschluss keine Auskunft geben. Internetaktivierung ist erforderlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Matschige Texturen, häufige Clipping-Fehler, Architektur ist der Filmvorlage gut nachempfunden, Heldencharaktere erkennbar an Schauspieler aus den Filmen angelehnt.
Sound: Original-Soundtrack der Verfilmung, Erzählerstimme in den Zwischensequenzen nervt schnell, genauso wie die Befehle, die während der Schlachten aus den Boxen dröhnen und sich zu früh wiederholen.
Steuerung: Shootertypische WASD-Mauskombination. Spezialangriffe lassen sich leicht auslösen.

MEHRSPIELERMODUS

Siehe Mehrspielertest ab Seite 86

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6600/AMD 64 X2 6000+, Radeon HD 3850/Geforce 9600GT, 1 GB RAM (XP)/ 2 GB RAM (Vista)
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8500/ Phenom X4 9950, Radeon HD 4850/Geforce 9800 GTX+, 2 GB RAM (XP)/4 GB RAM (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Auf Blut und Gewalteffekte verzichtet die Jagd nach dem Einen Ring gänzlich. Dennoch: Das Spielgeschehen wird von Kämpfen beherrscht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Während der Testzeit lief das Spiel stabil und stürzte nicht ab. Jedoch brach hin und wieder die Performance ein und Ruckler erschwerten die teils hektischen Schlachten. Außerdem wiesen KI und Grafikdarstellung immer wieder Fehler auf.

PRO UND CONTRA

- + Original-Schauplätze und Musik aus den Filmen schaffen Atmosphäre.
- − Klassen für den Einzelspieler unausgewogen
- − KI unterstützt zu wenig
- − Bossgegner teils zu einfach zu besiegen
- − Wenig Abwechslung in den Einsätzen
- − Nervige Sprachausgabe

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **62**

KOLOSSE | Im Auenland treffen Trolle und Ents aufeinander. Die Panzer Mittelerdes steuern sich träge, sind aber eine willkommene Abwechslung.

TEAMPLAY | Im Singleplayer fehlte die Option, der Mehrspieler macht's endlich möglich: die verschiedenen Klassen sinnvoll kombinieren.

ÜBERRASCHUNGSANGRIFF | Der Späher erweist sich teilweise als zu mächtig, denn seine Gegner erledigt er zu einfach, solange er unentdeckt bleibt.

FRUSTRIEREND | Der Krieger war während der Testzeit die am seltensten gespielte Klasse auf allen Internet-Servern. Mit ihm ist es einfach zu schwer, an die Gegner heranzukommen.

Der Herr der Ringe: Die Eroberung (Mehrspieler)

Von: Sebastian Weber

Die Vorlage liefert epische Schlachten, das Spiel mickrige Scharmützel – was taugt Pandemics Mehrspieler-Titel?

Der Einzelspieler plätschert vor sich hin, krankt an einer zu kurzen, wenig abwechslungsreichen Kampagne und einer miesen KI (siehe Singleplayer-Test ab Seite 84). Das lässt sich locker verkraften, wenn ein auf den Mehrspieler ausgelegter Titel da zündet, wo er es soll: im Online-Modus. Aber schafft **Der Herr der Ringe: Die Eroberung** das?

Damit Sie und Ihre Mitstreiter genug Zeit haben, sich einzuspielen, bietet **Die Eroberung** neben den **Battlefield**-ähnlichen Spielmodi auch einen Koop-Modus. Der umfasst die Einzelspieler-Kampagne, die Sie mit Ihren Freunden bestreiten dürfen, wodurch die KI-Probleme der Bots noch mehr zum Tragen kommen. Erprobte Teams huschen nämlich derart schnell durch die computergesteuerten Reihen, man könnte beinahe von einem Speed-Run (englisch für „Schnelldurchspielen") sprechen. Ein Zauberer, kombiniert mit dem Bogenschützen, lässt selbst Gegner wie Saruman dumm aus der Wäsche schauen. Zum Ausprobieren verschiedener Vorgehensweisen taugt die kooperative Langeweile sicherlich, herausfordernd ist sie aber bei Weitem nicht.

Der Fokus liegt auf den „richtigen" Mehrspielermodi, von denen vier zur Wahl stehen. Überraschungen finden sich darunter nicht: Im Team-Deathmatch geht es darum, möglichst viele Spieler aus dem Gegnerteam zu erledigen. Unter dem Titel Helden-Team-Deathmatch ist dieses Prinzip auch auf **Herr der Ringe**-Charaktere wie Saruman und Aragorn gemünzt. Eroberung orientiert sich am großen **Battlefield**-Vorbild. Sie sollen Fahnen auf der Karte einnehmen. Wer alle hat, gewinnt. Der Finde-den-Ring-Modus könnte auch Capture the Flag heißen. Das alles kennt man inzwischen aus vielen anderen Titeln. Das macht die Eingewöhnungsphase kurz, auch deshalb, weil die Schlachten um den Einen Ring auf denselben Karten stattfinden wie im Einzelspieler. Vom Schicksalsberg über Isengard und Bruchtal bis hin ins Auenland ist alles dabei.

Viele Probleme bleiben allerdings: Das Balancing der Klassen funktioniert selbst mit schlau agierenden, menschlichen Kontrahenten nicht. Der Krieger kommt gegen ein gut eingespieltes Team aus Magier und Bogenschützen kaum an. Während der Zauberer nämlich seinen Fernkampfkollegen mit dem Schutzschild gegen Beschuss und Magie schützt, nimmt die Pfeilschleuder alles und jeden ganz leicht unter Feuer. Da Sie als Bogenakrobat mit der „Strg"-Taste in den Scharfschützenmodus wechseln, in dem ein bis zwei Pfeile genügen, um normale Widersacher wieder zurück in die Spawn-Liste zu schicken, steigen Ihre erspielten Punkte rapide an. Der Krieger zum Beispiel rennt dann als Kanonenfutter durch die

MEINE MEINUNG | Sebastian Weber

„Episch gedacht, schlampig gemacht."

Nach dem mauen Einzelspieler hatte ich gehofft, der Multiplayer würde seine Trümpfe ausspielen. Leider wurde ich auch hier eines Besseren belehrt. Zwar machen die Kämpfe mit menschlichen Gegnern ein wenig mehr Laune, da man nicht mehr auf die miese KI angewiesen ist, die Probleme bleiben aber die gleichen wie im Einzelspieler. Warum Pandemic außerdem die Spielerzahl auf dem PC auf 16 begrenzt, keine motivierenden Ranglisten sowie keine „Charakterentwicklungs"-Möglichkeiten in einem auf Multiplayer ausgelegten Spiel, das im Jahr 2009 erscheint, bietet, bleibt mir auch ein Rätsel. Neben all den spielerischen Mängeln, die hartgesottene Tolkien-Fans vielleicht noch in Kauf nehmen, verderben die technischen Schnitzer wie der nicht optimal laufende Netzwerkcode und die plötzlich ansteigende Hardware-Gier des Spiels den Spaß. So ist **Die Eroberung** auch im Mehrspieler auf Dauer eine echte Enttäuschung.

Motivationskurve

Testversion: Verkaufsversion **Spielzeit (Std.:Min.):** 08:00

STUNDEN 0 2 4 6 8

Herausragend 10, Sehr gut 9, Gut 8, Noch gut 7, Befriedigend 6, Ausreichend 5, Mangelhaft 4, Mangelhaft 3, Ungenügend 2, Ungenügend 1, Ungenügend 0

1 2 3 4

ERNÜCHTERUNG | Nach einigen Partien stellen sich immer mehr die gleichen Probleme wie im Einzelspieler ein.

AUFKOMMENDE LANGEWEILE | **Die Eroberung** bietet zu wenig Spielmodi, man hat alles zu schnell gesehen und es gibt keinen Anreiz, langfristig weiterzuspielen.

64 PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

teils für seine Kampffähigkeiten viel zu großen Karten und macht nur in seltenen Momenten Land gut, nämlich wenn er mal nah an sein Gegenüber herankommt. Hat der Schwertschwinger erst einmal einen Treffer gelandet, hat sein Opfer eigentlich keine Chance mehr, seinem besiegelten Schicksal zu entkommen.

Dem Späher dagegen tut der Sprung aus dem Einzelspieler in den Online-Modus gut, denn die zuvor nutzlose Fähigkeit, sich unsichtbar zu machen, funktioniert erst gegen menschliche Mitspieler. Dann ist es möglich, sich an die fiesen Schergen der Gegenseite heranzuschleichen, um hinter ihnen im richtigen Moment die Taste für ein Attentat zu drücken. Dank ihr sticht Ihr Charakter sein Ziel dann mit einem Streich nieder. Das ist für die normalen Gegner nachvollziehbar und etwa gegen Magier und Bogenschützen auch oft die einzige Möglichkeit, sie überhaupt aus dem Weg zu räumen. Allerdings funktioniert der Spezialangriff auch bei den mächtigen Helden-Charakteren wie Gandalf, Sauron und so weiter.

Wer die Helden der Tolkien-Saga steuern möchte, muss sich an die Spitze der Rangliste seines Teams arbeiten. Zu einem bestimmten Zeitpunkt bekommen Sie dann zur Wahl gestellt, einen für die Karte definierten Heroen zu spielen. Die sind wie im Einzelspieler kongruent zu den verschiedenen Klassen – je nachdem, wen Sie spielen –, machen jedoch mehr Schaden beziehungsweise stecken mehr Treffer weg. Frustrierend ist es dann, wenn man Dutzende Kills lang darauf hingearbeitet hat, als mächtiger Gefährte oder Sauron-Anhänger durch die Landschaft zu stapfen, und kurz darauf von einem feindlichen Späher mit nur einem Treffer wieder des Spielfelds verwiesen wird. Gutes Balancing sieht anders aus.

Die Begrenzung der Spielerzahl auf 16 nimmt den Schlachten ebenfalls einiges an Spannung. Die Limitierung ist das Erbe der Crossplattform-Entwicklung für Xbox 360, PlayStation 3 und PC. Was für die Konsolenversionen vielleicht sinnvoll ist, führt zu Unmut unter den Fans der grauen Rechenkiste. Denn heutzutage sind 32 Spieler oder mehr eigentlich an der Tagesordnung. Epische Schlachten, wie es die Filmvorlage vorgibt, brauchen Sie also nicht zu erwarten. Der Einzelspieler bietet da mit den Dutzenden Bots, die durch die Karten rennen, deutlich mehr Action. Und obwohl die geringe Teilnehmerzahl eigentlich dafür stehen sollte, dass die Partien reibungslos laufen, hat **Die Eroberung** auch hier mit Problemen zu kämpfen. Regelmäßige Lags trotz vorher als sehr gut eingeschätzem Ping und niedrige Bildwiederholrate machen das Kämpferleben schwer. Ein Punkt, über den sich auch viele Mitspieler auf den Internet-Servern beschwerten.

Doch abgesehen davon, dass das Balancing schlecht und die Spielerzahl zu gering ist: Es fehlt an Elementen, die langfristig dazu motivieren, **Die Eroberung** nicht im Regal verschwinden zu lassen. Gegenwärtig locken **Battlefield 2142**, **Call of Duty 4: Modern Warfare** und andere Mehrspielertitel damit, dass Spieler, die am Ball bleiben, belohnt werden. Durch Erfahrungspunkte schaltet man Waffen und Ausrüstung frei und hat nebenbei einen Anhaltspunkt, sich und sein Können mit anderen zu vergleichen. **Die Eroberung** dagegen setzt auf Oldschool-Tugenden: Mehrspielerspaß ohne viel Schnickschnack. Ein Konzept, das anfangs für leidenswillige Multiplayer-Fans aufgeht. Wie lange und wie aktiv die Community aber daran festhält, muss sich erst zeigen. ❑

DER HERR DER RINGE: DIE EROBERUNG

Ca. € 50,-
15. Januar 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Mehrspieler-Shooter
Entwickler: Pandemic Studios
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Zum Kopierschutz konnte uns Publisher EA bis Redaktionsschluss keine Auskunft geben. Internetaktivierung ist erforderlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Texturen überzeugen nicht, es treten immer wieder Clipping-Fehler auf. Die geringe Bildwiederholrate erschwert oft das Zielen.
Sound: Original-Soundtrack der Verfilmung; Kommentar zu aktuellen Geschehnissen wiederholt sich ständig und nervt
Steuerung: Shootertypische WASD-Mauskombination

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Team-Deathmatch, Helden-Team-Deathmatch, Eroberung, Finde den Ring, kooperativer Modus
Zahl der Spieler: 2 bis 16 (für Internetpartien ist die Anmeldung bei EA Nation notwendig)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6600/AMD 64 X2 6000+, Radeon HD 3850/Geforce 9600GT, 1 GB RAM (XP)/2 GB RAM (Vista)
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8500/Phenom X4 9950, Radeon HD 4850/Geforce 9800 GTX+, 2 GB RAM (XP)/4 GB RAM (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Die Kämpfe kommen ohne übertriebene Gewaltdarstellung aus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Während der Testzeit lief das Spiel stabil und stürzte nicht ab. Häufige Lags und niedrige Frameraten erschwerten das Spielen jedoch.

PRO UND CONTRA

- ➕ Klassen bieten verschiedene Kombinations- und Teamplay-Möglichkeiten.
- ➕ Dank Soundtrack und Kulisse kommt **Herr der Ringe**-Atmosphäre auf.
- ➕ Der Späher lässt sich endlich sinnvoll nutzen, …
- ➖ … ist aber aufgrund seines Spezialangriffs zu mächtig.
- ➖ Heldencharaktere unverhältnismäßig leicht zu besiegen
- ➖ Bogenschütze in den großräumigen Arealen oft zu stark
- ➖ Geringe Maximalspielerzahl
- ➖ Nervige Sprachausgabe
- ➖ Wenige und altbackene Spielmodi

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 64

FEUER UND FLAMME | Flammenwerfer, Nagelgewehr, Elektroschock-Granaten – die Waffenauswahl ist groß und abwechslungsreich.

DAS PASST SCHON | Die Granaten- und Zeitlupen-Effekte sind zwar nicht das Maß aller Dinge, aber optisch passend in Szene gesetzt.

ROTGESAGTE LEBEN LÄNGER | Zwar kommen Sie an vielen Stellen dem Bildschirmtod sehr nahe, jedoch ist das Spiel insgesamt nicht allzu schwer geraten.

PC Games SILBER AWARD 03/2009 85

F.E.A.R. 2: Project Origin

Von: Jürgen Krauß

Alma ist zurück – fieser, älter und hartnäckiger denn je!

AUF AB-16-DVD
- **Video zum Spiel**

AUF AB-18-DVD
- **Unzensiertes Video zum Spiel**

Nach einigem Hickhack mitsamt Publisher- und Entwicklerwechsel kehrt die F.E.A.R.-Serie mit Project Origin zu ihrem Schöpfer Monolith zurück – und das ist gut so! Auch wenn F.E.A.R. 2 grafisch nicht mit Referenztiteln wie Crysis oder Call of Duty: World at War mithalten kann, ist der lange erwartete Nachfolger ein ganz besonderes Vergnügen: Er lebt nicht von der Optik, sondern von jener unglaublich düsteren Atmosphäre, die im Vorgänger für Begeisterungsstürme sorgte und die in den beiden Add-ons Extraction Point und Mission Perseus so schmerzlich vermisst wurde. Das Grauen rührt dabei von subtilen Dingen wie dumpfen Geräuschen, seltsamen Visionen und mysteriösen Funksprüchen her. „Der größte Horror entsteht durch Dinge, die man nicht sieht", erklärt Dave Matthews, einer der führenden Köpfe von Monolith. „Die Fantasie des Menschen malt die schrecklichsten Bilder – wir müssen sie nur geschickt anregen. Und genau darin liegt die Kunst!", führt er fort. Und er scheint Recht zu behalten, bereits der erste Level beweist, dass der Herr in keiner Weise übertrieben hat ...

Monolith schert sich nicht um die Handlung der Erweiterungen – Project Origin fängt da an, wo der erste Teil aufhörte. Um ganz genau zu sein: Es setzt etwa eine Stunde vor der Atombombenexplosion am Ende des Vorgängers ein. Während die aus F.E.A.R. (dt.) bekannte Spezialeinheit auf dem Gelände der korrupten Chemiefir-

C.S.I. TRIFFT F.E.A.R.

Monolith verschickte eine Testversion, die sich über ein eingeblendetes Wasserzeichen identifizieren lässt.

Frühzeitige Tests finden meist unter harten Bedingungen statt. Bei F.E.A.R. 2 mussten wir eine Zeit lang mit einer Wasserzeichen-Einblendung leben, die auch im Testvideo auf der beiliegenden Heft-DVD nur schwerlich zu übersehen sein dürfte. Für die Screenshots in diesem Artikel zogen wir dann aber eine zweite, vom Wasserzeichen befreite Version heran, sodass Sie die Bilder auf diesen Seiten in all ihrer Pracht und ohne lästige Einblendungen genießen können. Beide Fassungen waren annähernd final und liefen bis auf einen einzigen Absturz stabil.

FOR REVIEW PURPOSES ONLY DO NOT DISTRIBUTE

TECHTEL-MECH-TEL | Die Elite Power Armors, also mechartige Kampfanzüge, sind ausdauernde Gegner. Umso befriedigender ist es, später selbst am Steuer eines solchen Gefährts zu sitzen.

MAN NEHME ...

F.E.A.R. 2 hebt sich größtenteils positiv vom Shooter-Einheitsbrei ab. Woran's liegt? Höchstwahrscheinlich am gelungenen Mix aus Horror, Action und gut funktionierender KI.

... EINE PRISE HORROR

Ein F.E.A.R. ohne Gänsehaut wäre wie ein Strandurlaub ohne Meer – klar, dass Ihnen Alma wieder mal das Blut in den Adern gefrieren lässt. Gelegentlich beschlich uns zwar das Gefühl, das alles schon einmal gesehen zu haben, das tut der Gruselatmosphäre aber keinen Abbruch.

- + Herrlich liebevoll arrangierte „Visions Albtraum Telekinese oder wie auch immer man es nennen mag"-Sequenzen
- + „Huch, hab ICH hier gerade so erschrocken gequiekt?"
- – Manche Schockmomente sind vorhersehbar.
- – Nicht immer ist klar, was eigentlich gerade passiert.
- – Für sanfte Gemüter einige etwas zu derb geratene Abschnitte

... EINE GUTE PORTION ACTION

Knallharte Feuergefechte gehören ebenso zum perfekten F.E.A.R. (dt.)-Rezept wie gruselige Horror-Szenen. Auch in diesem Punkt enttäuscht Project Origin nicht: Die Levelabfolge ist gelungen abwechslungsreich und unterhält Actionfreunde ebenso wie Horror-Anhänger.

- + Gute Mischung aus Action und Grusel
- + Fordernde Gefechte, die meist sehr schön in Szene gesetzt sind
- + Abwechslungsreich gestaltete Levels sorgen für Kurzweil
- – Nur sehr wenig Veränderung gegenüber dem Vorgänger
- – Die technische Präsentation wirkt angesichts von Titeln wie Far Cry 2, Crysis: Warhead und Call of Duty: World at War etwas angestaubt.

... UND VIEL KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

In Sachen künstliche Intelligenz legte F.E.A.R. (dt.) seinerzeit die Messlatte ziemlich hoch – und der Nachfolger packt sogar noch eine (kleine) Schippe drauf: Verbesserte KI-Routinen lassen die Gegner noch natürlicher und die Auseinandersetzungen anspruchsvoller wirken.

- + Die Gegner verfügen über Granaten ... und wissen sie auch zu benutzen.
- + Ihre Feinde nutzen die Umgebung als Deckung und werfen zu diesem Zweck sogar Möbel um.
- + Umzingeln, Sperrfeuer, Rückzug – für viele Computer-Soldaten sind das Fremdwörter – nicht so in Project Origin.
- – Oft sind die Gegner mehr mit dem Deckung-Basteln und Über-Hindernisse-Springen als mit Ihnen beschäftigt.

ma Armacham gegen Horden von Klon-Kriegern kämpft, versucht ein anderes Sonderkommando, die Drahtzieher dingfest zu machen. In der Rolle von Michael Becket finden wir uns mit einer Handvoll Kollegen an Bord eines Militärfahrzeugs wieder. Der Auftrag: Chefforscherin Genevieve Aristide in ihrem Penthouse zu treffen, bevor die Truppen von Armacham sie finden. Die Dame hat wichtige Informationen und ihr Überleben könnte die Ermittlungen im Fall Armacham einen großen Schritt voranbringen. Wir springen aus dem Vehikel und sehen zu, wie unsere KI-Kumpanen in Richtung Hochhauslobby vorstoßen. Kurz vor dem Gebäude eröffnen Wachen das Feuer und rufen Verstärkung. Wir schalten von der normalen Ego-Perspektive in die Kimme-Korn-Ansicht und nehmen die Gegner ins Visier. Schon jetzt fällt auf, dass die künstliche Intelligenz gegenüber dem Vorgänger nochmals zugenommen hat: Mit Fußtritten schmeißen die feindlichen Soldaten Tische um, gehen dahinter in Deckung und nehmen Sie unter Beschuss, während ein anderer Trupp versucht, Ihnen in die Seite zu fallen. Anschleichen und ausgeklügelte Angriffstaktiken sind in F.E.A.R. 2 fehl am Platz; also schnellen wir hinter der schützenden Mauer hervor und schalten die vier Gegner mit gezielten Salven aus. Dass unser Held dabei ein paar Treffer kassiert, juckt uns wenig, an über die Spielwelt verteilten Medikamentenpaketen und Gesundheitsspritzen mangelt es nämlich selten.

Im Foyer treffen wir auf die Kollegen, die über dem toten Rezeptionisten knien. Auf dem Hotel-Computer entdecken wir einen Hinweis, dass sich Madame Aristides Luxus-Bude im 12. Stock befindet. Als sich die Aufzugstür öffnet, starrt die ganze Mannschaft auf einen uniformierten Typen. Dass es sich bei ihm nicht um den Lift-Boy handelt, bemerken wir spätestens in dem Moment, als er unserem Hauptmann eine Kugel verpasst – aber egal, wir hätten eh nicht alle in die Kabine gepasst ...

In der Nobelwohnung angekommen, bleibt keine Zeit, das edle Interieur zu bestaunen. Denn sofort schwirren die ersten Bleigeschwader durch die Luft. Bei der folgenden Schießerei zerbersten dutzende Glasvitrinen und entlassen deren wertvollen Inhalt in den Raum. Hier fallen die gelungenen Partikeleffekte auf: Herumfliegende Scherben und Putzreste verstärken das 3D-Gefühl und machen die Darstellung sehr plastisch. Die Szene erinnert stark an Stranglehold (dt.) oder Max Payne 2, bei F.E.A.R. 2 schwingt aber immer ein mulmiges Gefühl mit – hinter jeder Ecke könnte das personifizierte Böse lauern. Und genau dadurch unterscheidet sich

DIE FÄDEN IN DER HAND | Der „Puppenspieler" belebt gefallene Feinde wieder und hetzt sie an leuchtenden Schnüren auf den Spieler. Außerdem rennt der Kerl recht gerne vor Ihnen weg. Fies ... aber spaßig!

UND SCHNITT!

Erwachsene Unterhaltung, zu der Project Origin zweifelsohne gehört, sorgt bei der USK meist für Kopfzerbrechen ...

Zwar konnte uns Publisher Warner Bros. bis Redaktionsschluss nicht hundertprozentig darlegen, inwiefern sich die deutsche und die internationale Fassung von F.E.A.R. 2 unterscheiden. Zumindest aber wissen wir, dass hierzulande weder Ragdoll-Effekte noch blutende Gegner über die Bildschirme flimmern werden. Blut gibt es dennoch, allerdings nur an Wänden und auf Fluren – und in Waschmaschinen.

WIE ALLES BEGANN ...

Die Geschichte von Alma ist eine Geschichte voller Missverständnisse – und kompliziert ist sie noch dazu. Wir werfen einen Blick zurück ...

F.E.A.R. (dt.)

Harlan Wade ist der Chef der Firma Armacham, eines Unternehmens, das an der Erschaffung einer Klon-Armee arbeitet. Diese soll ihre Befehle per Gedankenkontrolle erhalten und unabhängig von konventionellen Kommunikationsverbindungen agieren. Harlans Tochter Alma, schon mit acht Jahren eine Meisterin der Telekinese, diente dem Projekt als Gen-Spenderin.

Im künstlichen Koma gebar sie zwei Söhne: den Point Man, Protagonist von F.E.A.R. (dt.), und Paxton Vettel, den Gegenspieler des Point Man. Während Paxton Bescheid wusste und versuchte, seine Mutter zu befreien, war der Point Man völlig ahnungslos und auf der Jagd nach seinem Bruder. Doch auch Alma hatte ihre Finger im Spiel: Sie schickte ihren Geist auf eine blutige Suche nach ihren beiden Söhnen.

Extraction Point

Die Geschichte knüpft nahtlos an das Hauptspiel an: Der Helikopter, in den sich der Point Man am Ende von F.E.A.R. (dt.) rettet, stürzt ab, jedoch nicht ohne den Point Man am Leben zu lassen: Von finsteren Visionen geplagt, versuchen Sie, sich in Sicherheit zu bringen.

Mission Perseus

Sie sind Teil eines Einsatzteams, das parallel zur Truppe des Point Man und der F.E.A.R. (dt.)-Hintergrundgeschichte versucht, den mysteriösen Vorgängen um Armacham und Alma auf den Grund zu gehen.

HEISS | Das Pixelfeuer reicht zwar nicht an das von **Far Cry 2** heran, passt aber gut ins Konzept.

NAGELSTUDIO | Die Nagelkanone pinnt Gegner an die Wand – und macht Funken. Schön.

der neue Monolith-Shooter von der Konkurrenz. Der Spieler ist zu jeder Zeit auf das Schlimmste gefasst und angespannt wie ein Flitzebogen; Zeit zum Verschnaufen bleibt selten. Und wenn Ihnen das Programm doch mal eine vermeintliche Auszeit spendiert, dann nur, um Sie in diesem Moment aus heiterem Himmel zu überraschen. Beispiel? Nachdem wir die Typen im Wohnzimmer ruhig gestellt haben, herrscht im Apartment wohltuende Stille. Es ist ruhig, zu ruhig. Mit einer üblen Vorahnung schleichen wir durch die hübsch dekorierte Bude und nehmen jede Ecke unter die Lupe. Nichts! Als wir die Waffe runternehmen und durchatmen, erwischt uns F.E.A.R 2 zwar irgendwie vorbereitet, aber trotzdem eiskalt: Der Bildschirm verschwimmt, ein unheilvolles Flüstern erfüllt den Raum und Gegenstände bewegen sich wie von Geisterhand – wir stellen uns schon mal auf eine Begegnung übersinnlicher Natur ein. In gespannter Erwartung harren wir der Dinge, die da auf uns zukommen und … nichts passiert. Wir wollen uns gerade umdrehen, um den Raum wieder zu verlassen, als wie aus dem Nichts ein kleines Mädchen hinter uns auftaucht und uns mit blutunterlaufenen Äuglein anstarrt. So unschuldig und harmlos, dass wir vor Schreck fast bis an die Decke gesprungen wären. Einen Lidschlag später ist die Kleine verschwunden. Ganz großes Gruselkino!

In den nachfolgenden Feuergefechten kommt uns vor allem ein Umstand zugute: Feinde halten im Gegensatz zur Spielfigur kaum etwas aus und segnen nach wenigen Treffern das Zeitliche. Aber noch während wir uns fragen, ob das so politisch korrekt ist, überstrahlt urplötzlich eine atomare Explosion den Bildschirm. Oh mein Gott! Irgendjemand hat eben die halbe Stadt in die Luft gejagt! Die Druck-

ANZÜGLICH | In einem EPA sind Sie annähernd unsterblich. Solche Abschnitte sind wenig anspruchsvoll, zum Glück aber kurz.

GESICHTER DES TODES

Gruselgör Alma tritt Ihnen nicht wie im ersten Teil überwiegend als Kind gegenüber, sondern auch schon mal als erwachsene Frau.

DIE KLEINE | Im Alter von acht Jahren wurde die kleine Alma von ihrem Vater in ein künstliches Koma versetzt. Alma sieht sich also selbst nach Jahren noch als kleines Kind – und erscheint Ihnen auch oft so. Mittlerweile dürfte die Gute weit über 40 sein.

DER TEEN | Alma tritt dem Spieler auch schon mal gerne im Teenager-Alter gegenüber. Warum? Schwierige Frage, vielleicht, weil sie mit 15 beziehungsweise 16 Jahren, also bei der Geburt ihrer beiden Söhne, zweimal aus dem künstlichen Tiefschlaf erweckt wurde?

DIE ALTE | Über Almas wirkliches Alter können wir nur spekulieren, sie dürfte aber die 45 noch nicht weit überschritten haben. Ist die verrunzelte Alma also die echte? Egal, sie erscheint Ihnen mal jung und mal alt – im zweiten Fall sollte sie sich aber lieber etwas anziehen.

TONTAUBENSCHÜTZE | Ab und an bemühen Sie sich an ein fest installiertes Geschütz.

GUT ZU FUSS? | Dumm gelaufen: Der rettende Evakuierungsheli hat offensichtlich eine Panne.

welle schleudert uns durch den Raum, während unsere Sicht langsam verschwimmt und wir uns der beruhigenden Umarmung der Bewusstlosigkeit hingeben …

Serienkennern dürfte jetzt ein ganzer Kronleuchter aufgegangen sein: Für die Explosion ist jene Bombe verantwortlich, die den ersten Teil unsanft beendete, und bei der kleinen Nervensäge handelt es sich um Alma Wade, ein ominöses Geister-Gör, das bereits im Vorgänger Angst und Schrecken verbreitete. Auch in F.E.A.R. 2 taucht es regelmäßig auf und sorgt in Zwischensequenzen für Gänsehaut. Merkwürdig: Alma erschreckt uns zwar jedes Mal zu Tode, krümmt uns aber kein Haar. Es macht den Eindruck, als wolle sie uns irgendetwas mitteilen. Mit der Zeit sammeln Sie immer mehr Informationen über die Geschehnisse; ähnlich wie in Bioshock haben die Entwickler in jedem Level etliche Hinweise versteckt – zumeist in Form dröger Textnachrichten.

In den ersten Missionen balgen Sie sich mit den Kämpfern von Almas Vater Harlan Wade herum. Der Fiesling will alle Spuren verwischen und hat vor, alle Armacham-Mitarbeiter um die Ecke zu bringen. Tote sind ja für gewöhnlich schweigsam. Wegen der bereits angesprochenen hohen künstlichen Intelligenz der Feinde machen die Auseinandersetzungen einen Haufen Spaß und sorgen immer wieder für Überraschungen: Wenn Sie sich hinter einer Deckung verbarrikadieren, schleudert Ihnen gerne mal ein Soldat eine Granate entgegen, um Sie hervorzulocken, während seine Kollegen bereits mit gezücktem Gewehr auf Sie warten. Aufgrund vieler Details wirkt F.E.A.R. 2 trotz des abgedrehten Szenarios unheimlich realistisch: Ein getroffener Soldat fällt zum Beispiel nicht einfach tot um, sondern reagiert auf seine Trefferzonen: Nach einem Schuss in den Fuß humpelt der Widersacher fluchend von dannen, bei schweren Verletzungen versuchen die Kameraden, den Verwundeten fortzuschaffen. Im späteren Spielverlauf bekommen Sie es allerdings mit unmenschlichen Gegnern zu tun: Halbnackte Bekloppte, denen die Gen-Versuche scheinbar aufs Hirn geschlagen sind, flitzen in den Levels umher und versuchen, Sie zum Frühstück zu verzehren. Auch sonst ist das Gegnerdesign bunt und spaßfördernd: mechartige Kampfanzüge, Gespenster, Mutanten – schräg, aber passend.

INS NETZ GEGANGEN

Wir sind mit dem F.E.A.R. 2-Test so früh dran, dass wir den Mehrspielerteil noch nicht richtig testen konnten. Aber anfassen durften wir ihn schon mal …

GUT GERÜSTET | Das Ausrüstungsmenü gibt Ihnen drei Slots für Waffen, Granaten und Panzerung an die Hand.

VORSICHT, BLITZER! | Im Modus Blitz müssen Sie schnell ein PHLAG von A nach B transportieren.

Der Multiplayer-Teil von F.E.A.R. 2: Project Origin ist klar teambasiert ausgerichtet. Das merkt man zum einen an den bisweilen weitläufigen und komplex gestalteten Karten, zum anderen an den sechs verfügbaren Spielmodi: Neben klassischem (Team-)Deathmatch gibt es noch Gepanzerte Front, basierend auf dem Conquer-Modus aus dem Vorgänger (mit dem Unterschied, dass jedes Team einmal pro Runde einen Elite Power Armor einsetzen darf). Auch der Modus Kontrolle hat den Sprung aus dem Vorgänger in Project Origin geschafft – dort dreht sich alles um die Eroberung und die Verteidigung von strategisch wichtigen Punkten. Neu sind Failsafe, ein von Counter-Strike entliehener Defusion-Modus, und Blitz, eine Capture-the-Flag-Abwandlung mit PHLAGs (Phospholuminescent Agent) anstelle von Flags (Flaggen). Taktische Tiefe bringt der neue Editor ins Spiel, bei dem Sie vor jeder Partie drei Ausrüstungs-Slots für Ihre Spielfigur festlegen, in die Sie Primär- und Sekundärwaffe, Granaten oder Panzerung packen. Ein ausgiebiger Test war uns mangels verfügbarer Server zum Testzeitraum nicht möglich, für kurzweilige Netzwerk-Partien taugt F.E.A.R. 2 aber allemal.

BOMBENSTIMMUNG | Bei einer Partie Failsafe wurde unsere Bombe entschärft – wir verlieren die Runde.

DIE FETZEN FLIEGEN TIEF | Bei umherfliegenden Bröseln zeigt die angestaubte Grafik-Engine, was sie draufhat. Schick!

KOPIERSCHUTZ

Das leidige Thema: Kopierschutz. Entwickler Monolith setzt auf Valves Online-Vertriebsplattform Steam.

Monolith spart sich einen eigenen Kopierschutz und nutzt stattdessen Steam für den Vertrieb und die Aktivierung von F.E.A.R. 2. Zumindest für die Aktivierung brauchen Sie also eine Internetverbindung. Das ist zwar nicht übermäßig komfortabel, aber immerhin sperrt man so Raubkopierer halbwegs effektiv aus.

Natürlich wird Project Origin auch per Ladengeschäft und Versandhandel vertrieben, was den Spielern aber lediglich den Download erspart, um Steam kommen sie nicht herum.

SCHÖN LANGSAM | Natürlich wieder mit an Bord: die Zeitlupenfunktion. Damit sind Gegner meist ein Leichtes.

WER BIST DU DENN? | Fiese Mutanten begegnen Ihnen immer wieder – das sorgt für Abwechslung.

Obwohl der Ego-Shooter nicht zu den schwersten Vertretern des Genres zählt, ist es ärgerlich, dass die Entwickler keine freie Speichermöglichkeit eingebaut haben. Um den Spielstand zu sichern, müssen Sie die Checkpoints erreichen, die fairerweise nicht sonderlich weit auseinander liegen. Passagen, in denen Sie nicht mehr weiterwissen, sind aufgrund linearer Spielabschnitte und hilfreicher Funkunterstützung so gut wie nicht vorhanden.

Bevor das etwas verstörende, für manchen Geschmack wohl zu offene Ende über den Bildschirm flackert, erleben Sie nicht nur allerlei krudes Zeugs, sondern durchwandern auch viele abwechslungsreiche Schauplätze. Auch wenn manche Orte einander ähneln, stimmt die Mischung: U-Bahnhöfe, Geheimlabors, zerstörte Straßenzüge und, und, und. Dabei strotzen manche Abschnitte nur so vor Schock-Elementen, allen voran der herrlich inszenierte Grundschul-Level, andere geben sich eher actionlastig. Eine der vielen wundervollen Neuerungen von F.E.A.R. 2 ist der Elite Power Armor (EPA), ein Kampfanzug, der dem Träger das Gefühl gibt, in einem unbesiegbaren Roboter zu sitzen. Dumm nur, dass Sie sich bei Ihrer ersten Begegnung mit so einem Teil auf der falschen Seite der angeschraubten Schnellfeuergewehre und Raketenwerfer wiederfinden. Aber keine Panik, beharken Sie den Anzug mit Elektroschock-Granaten oder benutzen Sie Strommasten gegen ihn, überladen seine Systeme und das Teil ist für kurze Zeit bewegungsunfähig – ein leichtes Opfer. Sitzen Sie in einer späteren Mission selbst am Steuer eines EPAs, zeigt sich schnell ein wesentlicher Unterschied: Der Roboter ist unter Ihrer Führung unzerstörbar. Versagt er unter feindlichem Beschuss dennoch, schleudert er die Spielfigur nach draußen und zieht selbstständig alle lockeren Schrauben wieder fest – danach kann es weitergehen. Spaß macht's, auch wenn an Bord solch eines Anzugs ein wenig die Herausforderung fehlt.

F.E.A.R. 2 ist so, wie wir uns die Fortsetzung gewünscht haben: gruselig, actionreich und unterhaltsam, auch wenn Monoliths derber Humor nicht jedermanns Sache sein dürfte: Wer über abgetrennte Köpfe in Waschmaschinen nicht schmunzeln (oder zumindest kopfschüttelnd hinwegsehen) kann, sollte sich den Kauf noch einmal überlegen. Wer gern zugreift, freut sich über ein Spiel, das zwar mit verwirrender Handlung und einer nicht gänzlich zeitgemäßen technischen Präsentation daherkommt, aber ansonsten alles richtig macht. ❑

MEINE MEINUNG |

Jürgen Krauß

„Klasse Unterhaltung für Erwachsene!"

Na, da schau her: Nach den in meinen Augen wenig prickelnden Erweiterungen steht bald wieder ein F.E.A.R. in den Regalen, das sich den Namen auch verdient. Zwar reicht es nicht ganz an die Klasse seines Vorgängers heran, jedoch schaffte es das Teil, mich knapp zehn Stunden ausgezeichnet zu unterhalten. Storyfanatiker kommen dabei ebenso auf ihre Kosten wie Menschen, denen eine Hintergrundhandlung so wichtig ist wie die Außenhandelsbilanz von Kuala Lumpur. Nur sollten Sie dabei nicht zimperlich sein – Project Origin ist vor allem eines: Erwachsenenunterhaltung.

1 **DÉJÀ-VU** | Das Spiel beginnt mit einem Paukenschlag, genauer gesagt mit einer atomaren Explosion direkt nach dem Tutorial. Kenner des Vorgängers wissen: Die Sprengung beendete seinerzeit Teil 1. Schön gemacht, so wissen Fans gleich, was Sache ist.

2 **SAUBER** | Im Waschkeller des Krankenhauses spielt sich Makabres ab: In der Trommel einer laufenden Waschmaschine entdecken wir einen Kopf, der noch leise vor sich hinstöhnt. Geschmackssache, aber der Stil passt zur harten und gruseligen Inszenierung.

3 **GEFAHR IM ANZUG** | Wir schlendern durch einen hübsch zerstörten Straßenzug, bloß um plötzlich vor einem riesigen Kampfroboter zu landen. Zum Glück gibt es Elektroschock-Granaten und Strommasten, mit denen wir das Teil ausknocken. Packend, aber höllenschwer!

4 **NACHSITZEN** | Grundschulen sind ja bekanntlich seit jeher ein Ort des Grauens, aber **F.E.A.R. 2** verleiht diesem Umstand einen ganz neuen Aspekt: Visionen plagen die Spielfigur, Geister tingeln durch die Gänge, Türen tauchen auf und verschwinden und, und, und. Unsere Nackenhaare wollen sich gar nicht mehr hinlegen. Krass!

5 **SCHLANGENMENSCH** | Wir treffen in einem geheimen Labor auf den ominösen Snake Fist und … Nein, machen Sie sich keine Sorgen, wir verraten keine weiteren Details. Jedenfalls sorgt der Unbekannte, der Ihnen schon vorher per Funk hilfreiche Tipps gibt, für eine unerwartete Überraschung.

Motivationskurve

Testversion: zu 99,9% fertig **Spielzeit (Std.:Min.):** 9:00

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Herausragend 10, Sehr gut 9, Gut 8, Noch gut 7, Befriedigend 6, Ausreichend 5, Mangelhaft 4, Mangelhaft 3, Ungenügend 2, Ungenügend 1, Ungenügend 0

AM BODEN ZERSTÖRT | Wir kämpfen uns durch einen zerstörten Straßenzug. Fantastische Atmosphäre!

VISIONÄR | Schon zu Beginn plagen uns Visionen. Wem die nicht schmecken, der kann sich den Rest schenken.

EIN TIEFER ZUG | Wir fahren mit einem Minenzug. Nette Idee, aber ein wenig eintönig.

85 PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

6 **WORUM GING'S NOCH MAL?** | Spätestens jetzt wird die Hintergrundgeschichte abstrus. Storyfanatiker freut's, Actionliebhaber kommen dank illustrer neuer Gegner auch auf ihre Kosten. Die Gruselgrundstimmung passt, auch wenn echte Schocker-Höhepunkte weitestgehend ausbleiben.

7 **DANKE, TSCHÜSS, ADE** | In einem furiosen Finale klären sich einige offene Fragen – bei Weitem aber nicht alle. Das Spiel endet mit einem Cliffhanger, was angesichts der wüsten Story und des Endes von Teil 1 niemanden wirklich wundern dürfte.

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

Ca. € 50,-
13. Februar 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Monolith
Publisher: Warner Bros.
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Monolith setzt auf Steam, was zumindest zur Aktivierung von **F.E.A.R. 2** eine Internetverbindung voraussetzt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Stimmig und passend, wenn auch stellenweise ein wenig altbacken
Sound: Unauffällig, was für deutsche Synchronsprecher eindeutig als Lob zu verstehen ist
Steuerung: Ego-Shooter-Standard, daran gibt es nichts auszusetzen

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: (Team-Deathmatch), Kontrolle, Gepanzerte Front, Blitz, Failsafe auf neun Karten
Zahl der Spieler: 2-16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 3000+ (3200+ für Vista)/Pentium 4 2,8 GHz (3,2 GHz für Vista), 1 GB RAM (1,5 GB für Vista), Geforce 6800/Radeon X700, 12 GB HDD, XP SP2/Vista SP1
Empfehlenswert: Athlon X2 4400+/Core 2 Duo 2,2 GHz, 1,5 GB RAM, Geforce 8600 GTS/Radeon HD 2900 XT, 12 GB HDD, XP SP3/Vista SP1

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Jugendfreigabe
Das Spiel gehört nicht in Hände von Kindern und Jugendlichen. Im eigenen Blut drapierte und teilweise verstümmelte Leichen, fiese Zwischensequenzen, plötzliche Schreckmomente und andere üble Dinge passen ins Szenario, eignen sich aber weder für Minderjährige noch für Zartbesaitete.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Zum Test hatten wir die gleiche Version vorliegen, die bei der USK das Ab-18-Siegel abstaubte, also eine so gut wie fertige Fassung. Das zeigte sich auch in der technischen Qualität, das Spiel lief, abgesehen von einem einzigen Absturz, fehlerfrei und ohne Framerate-Einbrüche.

PRO UND CONTRA

- \+ Abwechslungsreiches Gegner- und Leveldesign
- \+ Netter Horror-Action-Mix
- \+ Anspruchsvolle künstliche Intelligenz
- \+ Stimmige Inszenierung
- − Der Handlung zu folgen ist mühsam.
- − Einige wenige relativ eintönige Passagen.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **85**

ARCADE | Egal ob Sport- oder Kastenwagen: Die Vehikel fahren sich alle ziemlich identisch.

DUMM | Gegner suchen keine Deckung, sondern stellen sich einfach in den Weg.

BOOM! | Mit einer gezielten Salve aus unserer Maschinenpistole schalten wir die Verfolger aus.

Saints Row 2

Von: Michael Grill

Saints Row 2 ist in jeder Hinsicht anders als Grand Theft Auto 4. Anders im Sinne von schlechter.

Mal ehrlich: Wenn **GTA 4** mal läuft, dann gibt's verdammt wenig zu meckern. Zu Recht also sitzt Niko Bellic auf dem Genrethron der Sandbox-Titel. Den Serben von seiner Position zu verdrängen ist weniger eine schwierige als eine unlösbare Aufgabe. Also versucht es Volition mit **Saints Row 2** erst gar nicht und geht eigene, andere Wege. Ganz andere. Klar, das Spielprinzip ist dasselbe, aber das war's dann auch schon. Denn eine pompöse Inszenierung und Hollywood-Handlung suchen Sie hier vergeblich. Alles, was zählt, ist bitterböser, politisch in jeder Hinsicht inkorrekter Humor.

Die Hintergrundgeschichte in aller Kürze: Am Ende des ersten Teils (nur für Xbox erhältlich) waren Sie der Boss der Bosse. Sie hatten die imaginäre Stadt Stilwater mit Ihrer Gang – den Third Street Saints – voll unter Kontrolle und flogen zum Abschluss gepflegt in die Luft. So weit, so alt. Nun, ein paar entspannte Jahre im Koma später, kommen Sie auf der Krankenstation des städtischen Zuchthauses wieder zu sich. Bevor das eigentliche Spiel startet, verpassen Sie Ihrem Alter Ego ein neues Aussehen: Nasenbreite, Stirnhöhe, Frisur – all das liegt in Ihren Händen. Im Gegensatz zum Vorgänger dürfen Sie sogar als Frau ran. Schön! Sind Sie schließlich mit Ihrer Kreation fertig, geht auch schon die Action los.

Aus der Verfolgersicht büchsen Sie auf spektakuläre Art und Weise aus dem Gefängnis aus. Das gefällt zwar ob der eingängigen Arcade-Action von Beginn an, doch schon hier drücken die ersten Macken des Titels auf die Spaßbremse. So ist beispielsweise die Steuerung mit Maus und Tastatur ziemlich hakelig. Wir empfehlen ein Gamepad.

In der Freiheit angekommen, werden zwei Dinge schnell klar. Erstens: Ihre alte Truppe ist Schnee von gestern. Andere Gangs haben sich in der Stadt breit gemacht. Und es ist Ihr Job, die Rivalen zur virtuellen Hölle zu schicken. Zweitens: Die Einwohner von Stilwater sind geistesgestört! Keine zwei Minuten in der Stadt, rannte uns ein Exhibitionist entgegen, um sich feierlich zu entblößen. Drei Schritte weiter schleudert ein Passant ohne ersichtlichen Grund (zumindest ist uns keiner aufgefallen) eine Mülltonne auf eine Prostituierte. Die Polizei juckt das ziemlich wenig. Selbst wenn Sie auf offener Straße wild ballernd mit der Schrotflinte unterwegs sind, dauert es eine Weile, bis die Ordnungshüter anrücken.

Wer allerdings denkt, das wäre schon durchgeknallt, muss erst mal die Missionen spielen. Mal fahren Sie mit einem Gülle-Tanker durch die Gegend und bespritzen Gebäude mit ... nun ja, Gülle. Mal spielen Sie Bodyguard für einen Porno-Star und überreden mit Ihrem Baseballschläger Fans zur Einhaltung des Sicherheitsabstands. Dann schnappen Sie sich eine Polizeiuniform und einen Vorschlaghammer und sorgen im Beisein eines Kamerateams für eine durchschlagende Quote. Natürlich gibt's auch etwas normalere Aufträge, so man das Wort „normal" in Verbindung mit **Saints Row 2** überhaupt verwenden darf. Dabei führt die Spielfigur beispielsweise Auftragsmorde aus oder bessert mit Motorradrennen durch die Stadt die Haushaltskasse auf. Schade: Der wohl witzigste Spielmodus, in dem Sie auf einem brennenden

Motivationskurve

Testversion: Verkaufsversion **Spielzeit (Std.:Min.):** 10:00

GUT | Der Einstieg mit Charakter-Editor und Gefängnis-Ausbruch macht Spaß!

DURCHGEKNALLT | Mit einem Gülle-Tanker bespritzen wir die ganze Stadt.

LANGWEILIG | Mit der Zeit ist bei so ziemlich allen Modi die Luft raus. Schade!

67 PC-Games-Durchschnittswert – Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

1 PLASTISCHE CHIRURGIE | Zu Beginn verpassen Sie Ihrem Gangster die passende Optik. Der Editor ist einfach zu bedienen und schlichtweg gelungen.

2 EKELHAFT | Mit einem Jauche-Tanker dekorieren wir die Stadt Stilwater. Das ist zwar wenig anspruchsvoll, aber ein Heidenspaß.

Quad durch Stilwater rasen und kurzerhand alles zerstören, was Ihren Weg kreuzt, fiel – genau wie ein ganzer Haufen anderer Features – der Zensur zum Opfer.

So toll und abwechslungsreich das jetzt klingen mag, spielerisch gewinnt Saints Row 2 keinen Blumentopf. Neben der bereits angesprochenen ungenauen Steuerung nervt vor allem die extrem arcademäßige Lenkung der Fahrzeuge. Völlig egal, ob Sie mit einem Sportwagen oder einem 20-Tonner durch die Gegend brettern, das Fahrgefühl ist nahezu identisch. Auch die künstliche Intelligenz der Gegner ist quasi nicht vorhanden. Die Jungs stellen sich dem Spieler bei Feuergefechten todesmutig in den Weg. Da fällt es auch nicht weiter negativ auf, dass auch Sie nicht den Kopf einziehen dürfen – von einem Deckungssystem fehlt jede Spur.

Generell stoßen Sie bei der Vielzahl an unterschiedlichen Missionen nur im seltensten Fall auf spielerische Herausforderungen. Klar macht es Spaß, Häuser mit Exkrementen zu bespritzen, aber es ist halt nicht mehr als ein Moorhuhn-Minispiel mit witziger Idee, bei dem über kurz oder lang die Luft raus ist. Selbiges gilt für die Maus-Massage-Schlägereien und die Rennen. Im kooperativen Mehrspielermodus fesselt das zwar etwas länger vor den Rechner, richtig überzeugen kann Saints Row 2 aber auch hier nicht.

Die Technik des Titels reißt nicht mehr viel raus. Eher im Gegenteil: Stilwater wirkt an vielen Ecken und Enden trostlos. Matschige Texturen, hölzerne Animationen und unspektakuläre Effekte tun ein Übriges. Umso erstaunlicher, dass selbst unser gut ausgestatteter Rechenknecht (siehe Kasten rechts, Test-Abrechnung) immer wieder in die Knie ging. Im Gegensatz zur Optik können sich Soundeffekte und die englische Sprachausgabe aber durchaus hören lassen. Hier gibt's wenig zu meckern. Besonders die Auswahl der Musiktitel für die Vielzahl der Radiosender ist sehr gut und deckt von Hip-Hop über Evergreens und Metal bis hin zu Mozart viele Stilrichtungen ab.

Fazit: Der böse Humor und die abgedrehten Missionen sind klare Pluspunkte, die Actionfans eine Zeit lang beschäftigen. Sonst gibt es allerdings keinen Grund, Saints Row 2 dem Rockstar-Werk vorzuziehen. ❑

MEINE MEINUNG | Michael Grill

„Bei den meisten Spielmodi ist nach relativ kurzer Zeit die Luft raus … "

Nachdem ich GTA 4 totgespielt hatte, freute ich mich bei Saints Row 2 auf eine frische Alternative mit teils grenzwertigem, aber durch und durch gelungenem Humor. Das wird mir in durchgeknallten Missionen und partiell heftigen Filmschnipseln geboten, das Spiel drumherum allerdings ist im Großen und Ganzen eine Enttäuschung. Klar, Saints Row 2 hat seine Momente: etwa das im Text erwähnte „Gülle-Spritzen" oder Raketenwerfer-Zerstörungsorgien auf dem Highway. Bei den meisten Spielmodi ist jedoch nach relativ kurzer Zeit die Luft raus. Gepaart mit technischen Mängeln, mieser Optik und hakeliger Steuerung bleibt da leider nicht viel mehr als ein fehlerhafter Durchschnittstitel mit guten Ansätzen. GTA 4 zeigt einfach in so ziemlich jeder Disziplin schonungslos auf, wie man es besser macht.

SAINTS ROW 2

Ca. € 50,-
23. Januar 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Volition
Publisher: THQ
Sprache: Englisch/Deutsch
Kopierschutz: Registrierung des Titels auf Steam notwendig; sonst keinerlei Kopierschutz

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Altbackene Optik und matschige Texturen treffen auf eine triste Stadt. Wenig beeindruckend!
Sound: Die englischen Sprecher reichen von hervorragend bis okay. Der Soundtrack ist hingegen der Hammer!
Steuerung: Sehr hakelig und ungenau mit Maus und Tastatur. Wir empfehlen ein Gamepad.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperativer Kampagnen-Modus sowie Deathmatch/Team-Deathmatch gegeneinander
Zahl der Spieler: 2 Koop, 12 DM/TDM

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): 2,0 GHz Dual-Core-Prozessor, 1 GB RAM, GeForce 7600/Radeon X13000
Empfehlenswert (Herstellerangaben): 3,2 GHz Dual-Core-Prozessor, 2 GB RAM, GeForce 8800/Radeon HD3850

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Jugendfreigabe. Exzessive Gewalt gegen Polizisten, feindliche Gangs und Zivilisten. So ziemlich alles, was Ihren Weg kreuzt, fliegt in die Luft. Die deutsche Version weist starke Kürzungen auf, etwa fehlende Missionstypen, Spielmodi oder Waffen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Während der gesamten Testdauer kam es zu keinerlei Abstürzen. Allerdings hatten wir auf unserem Testsystem (Intel Core Duo 2,4 GHz, 3 GB RAM, GeForce 8800 GTX, WinXP SP3) mit teils heftigen Framerate-Einbrüchen und starken Rucklern zu kämpfen.

PRO UND CONTRA

- + Rabenschwarzer Humor
- + Absolute Freiheit
- + Abgedrehte Missionen
- + Witzige Filmsequenzen
- + Nonstop-Action
- + Spaßiger Charakter-Editor
- + Unterhaltsamer Koop-Modus
- − Optisch enttäuschend
- − KI-Probleme
- − Zu arcadelastige Autosteuerung
- − Kaum spielerischer Tiefgang
- − Hakelige Steuerung
- − Fiese Ruckler

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **67**

Von: Thomas Weiß

Bislang stand Silent Hill für die Definition von „Angst". Mit Homecoming steht sie für „ein bisschen Angst".

SCHWESTER: | „Verzeihung, aber wir müssen die Operation leider ohne Narkose durchführen."

Silent Hill: Homecoming

AUF DVD
• Video zum Spiel

Bis Teil 3 schickte Konami das hauseigene japanische Studio Team Silent auf angenehm bibbernde, weil immer gut bediente Fans los. **Homecoming** fiel dem Outsourcing zum Opfer: Double Helix Games bekam die Auftragsarbeit zugeteilt; ein amerikanischer Entwickler, der schon Projekte zu **Star Wars**, **Indiana Jones**, **Buffy** und **Die Matrix** gemacht hat, aber für keines der genannten in Spieler-Ohren nachklingelt. Daran wird **Homecoming** schwer was ändern, denn als „Rückkehr zu alten Qualitäten" lässt sich der Untertitel nicht doppeldeuten: Zu viel Standard aus dem Survival-Horror-Sortiment, zu wenig von der serientypischen Panik und Beklemmung finden sich im schwächelnden fünften Teil.

Bleiben wir also bei seiner ursprünglichen Bedeutung: Alex Shepherd, 22-jähriger Kriegsveteran, zieht sich im Dienst eine Verletzung zu, die ihm die „Heimreise" einbringt. Eine feine Sache, wären da nicht die Albträume. Das Intro zeigt Alex festgeschnürt auf einer Trage, geschoben von irgendeinem schmutzigen Metzger durch noch schmutzigere Gänge, bis sich die Schiebetüren vom OP-Raum hinter ihm schließen – Endstation. Da beginnt ein Icon zu flackern: Man möge bitte so eilig wie möglich die linke Maustaste klicken, damit die Fesseln aufspringen. Derlei verlangt **Homecoming** regelmäßig.

Die nächste Viertelstunde beschwört den hintergründigen Grusel, den eine Legion an **Silent Hill**-Fans schätzt. Mit einer Kombination aus Maus und Tastatur lassen Sie Alex im klaustrophobischen Halbdunkel über Instrumente stolpern (die gemäß Havok-Physik umkippen), durch Türen brechen, seltsame Müllgerümpel inspizieren und gegen grausig schwankende Krankenschwester-Kreaturen antreten. In einer Szene zeigt ein Treppengeländer steil hinauf, dahinter ziehen sich Schatten auf Schuttwänden im dynamischen Licht der Taschenlampe lang, leise summt die Musikkulisse, da scheppert und knarzt es mit einem Schlage, als prügle jemand auf einem Blechgong herum: Ein Rollstuhl kracht die Stufen

1
PSSST! | Aus dem Loch in der Tür kommt eine Stimme und sagt Geheimnisvolles. Typisch undurchsichtig, typisch **Silent Hill**.

2
MONSTERHATZ | Subtiles Bangen macht Platz für Action, wie man sie in **Silent Hill** quantitativ noch nie prominenter erlebt hat.

3
GRUSELIG | Eine Puppe wandelt sich zum Monster. Danach findet sich Alex in der rostig-blutigen Unterwelt wieder. Atmosphärisch!

MEINE MEINUNG | *Thomas Weiß*

„Wenn Silent Hill zu Loud Hill wird …“

Ich erinnere mich noch an **Silent Hill 2**, das ich im Dunklen nur mit Pausen spielen konnte, weil mir sonst das Nervenkostüm riss. Ich erinnere mich auch an Teil 3, der ebenso genial, ebenso gruselig die Nackenhaare aufrichtete. Dann folgte **The Room** und die Dinge wurden schlechter: verkorkstes Inventar, seltsames Speichersystem und so weiter. Jetzt, mit **Homecoming**, hält Konami das überdurchschnittliche Niveau – aber auf anderen Grundlagen. Die Savegames-Ablage ist wieder human, das Inventar fasst wieder mehr Gegenstände. Aber vom hintergründig heranschleichenden Gefühl der Angst vor dem Undefinierbaren bleiben nur Spuren übrig: Fast ließe sich **Homecoming** als Survival-Gekloppe bezeichnen, so viele Kreaturen greifen an. Das macht das Spiel nicht schlecht, aber serienuntypisch.

Motivationskurve

Testversion: 1.0 (Retail) **Spielzeit (Std.:Min.):** 9:20

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Herausragend 10
Sehr gut 9
Gut 8
Noch gut 7
Befriedigend 6
Ausreichend 5
Mangelhaft 4
Mangelhaft 3
Ungenügend 2
Ungenügend 1
Ungenügend 0

1 **STARKER ANFANG** | Ein Krankenhaus voller Schreckmomente – so atmosphärisch muss **Silent Hill** sein.

2 **ALLES WIE IMMER?** | Nebel überall, gelegentlich ein Gegner mit Schreckmoment. Das ist gut, aber …

3 **LEIDER NICHT!** | … später greifen so viele Monster an, dass Konfrontationstherapie die Angst wegnimmt.

4

5

70 PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

runter und versetzt jeden „Buh!“-empfindlichen Spieler in einen sofortigen Schockzustand. Ein paar Szenen weiter rennt Josh weg, Alex’ Bruder. Kinder rennen immer weg, das ist so in Silent Hill. Ihn zu suchen, gehört zum Löwenanteil der unterhaltsam-geheimnisvollen Story – inklusive alter Bekannter.

Als Alex aufwacht, erkennt er seinen Geburtsort kaum wieder. Denn dort hat sich der Fluch von Silent Hill ausgebreitet: Nebel weht über dichtgemachte Geschäfte, Autos stehen schrottreif in Ecken, Straßen enden brüchig im Nirgendwo, die meisten der Einwohner gelten als vermisst; eine eigenartige Macht hat dem Umfeld die Farben entzogen, es unscharf gemacht, selbst aus der Nähe verwehrt allgegenwärtiger Grauschleier nähere Inspektion. Auch das ist so in Silent Hill.

Spätestens im Gefängnis zerbirst die Hoffnung, dass der anfänglich fein abgestimmte Horror bestehen bleibe: Gleich fünf Kreaturen poltern heran, schnappen mit Zangen nach Alex. Der Trainierte wehrt sich – im Kontrast zu den absichtlich ungelenken Normalos der Vorgänger – durch Ausweichmanöver und Kombo-Angriffen mit Nahkampf- und Schusswaffen. Man fühlt sich eher kampfbereit denn ausgeliefert. Dadurch rückt **Homecoming** stärker in Richtung eines **Resident Evil**: Das unterschwellige Grauen versumpft im Monstergewimmel. Immerhin jagt das Kreaturen-Design Schauer über Rücken. Doch die zittrig machende Angst voriger Serienteile weicht eher einem leichten Bammel vor Umzingelung.

Was die Rätsel anbelangt, so unterliegen sie in ihrer Häufigkeit den Gefechten. Und wenn sie mal auftreten, dann geht der Anspruchsgrad meist gen Richtung „Bringe Gegenstand A zu B“. Selten kosten Schalter- und Schiebepuzzles mehr Zeit. **Silent Hill 3** liegt in der Beziehung mindestens fünf Pinocchio-Nasen vorn. Hoffentlich darf Team Silent in der nächsten Episode wieder die Furcht nach japanischer Rezeptur wecken. ❑

4

NIX NEUES | Elle in einer Nebenrolle: In den Abwasserkanälen hilft sie Alex beim Kurbeln von Türmechanismen. Hat man alles schon gesehen.

5

FEUER! | Je tiefer Alex in Silent Hill hinabsteigt, desto stärker vermittelt **Homecoming** das Gefühl einer klassisch-biblischen Hölle.

SILENT HILL: HOMECOMING

Ca. € 45,-

26. Februar 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Double Helix Games
Publisher: Konami
Sprache: Dt. Untertitel, engl. Sprache
Kopierschutz: Über Steam ist im Gegensatz zur Ladenversion eine Online-Aktivierung notwendig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Fantastisches Schattenspiel bei Taschenlampenlicht – bloß die Perspektive spielt oft nicht mit: Sie verdeckt Gegner im toten Winkel.
Sound: Melancholische (engl.) Sprachausgabe und **Silent Hill**-Soundtrack der alten Schule: Vom sanften Klavierteppich bis zum Industrial-Geschepper reichen die Stile.
Steuerung: Das Zielen geht einfacher als auf der Konsole, das Ausweichen ist hingegen schlechter, weil ungenau und hakelig. Das Inventar erfordert ein paar seltsame Klicks.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo E6400/Athlon 64 X2 4200+, 1 GB RAM (unter WinXP), 2 GB RAM (unter Vista), Direct-X-9.0c-kompatible Grafikkarte mit 256 MB RAM
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Core 2 Duo Family/Athlon 64 X2 5200+, 2 GB RAM, Direct-X-10-kompatible Grafikkarte mit 512 MB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Jugendfreigabe
Die deutsche Version unterliegt einer leichten Zensur. Einige Finishing-Moves und Zwischensequenzen fehlen. Interessanter Twist: Manch einem **Silent Hill**-Kenner mag das sogar gelegen kommen, da Splatter normalerweise nicht zu den Tugenden dieser Reihe gehört.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Derzeit gibt es vermehrt Probleme beim Ändern der Auflösung. Zur manuellen Anpassung müssen Sie die Datei unter „silent hill homecoming\Engine\vars_pc.cfg“ mit dem Windows-Editor öffnen und die Zeilen „ScreenResHeight=[z. B. „1024“]“ und „ScreenResWidth=[z. B. „1280“]“ editieren. Dort finden sich noch eine Reihe weiterer Optionen, die sich mit „true“ und „false“ beeinflussen lassen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Klassische **Silent Hill**-Gruselstory mit fünf Endsequenzen
- ➕ Audiovisuell ein Erlebnis
- ➖ Kämpfe als Schwerpunkt könnten Fans verschrecken
- ➖ Leichte Perspektiven- und Steuerungsprobleme

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 70

Von: Felix Schütz

Trotz mancher Fehltritte ist Mirror's Edge kein Absturz, sondern ein mutiger Höhenflug des Genres.

AUF DVD
• Video zum Spiel

PARKOUR | Die rot eingefärbten Objekte zeigen meist deutlich, welchen Weg Faith einschlagen muss.

ABGRUND | Faith blickt am Ende des Kranes an sich herab, weit unter ihr in der Tiefe die Straßen. Na, schwindelfrei?

1 **AUGEN ZU ...** | Hier nimmt man Anlauf, prescht dann todesmutig auf die Spitze des Kranes zu – und springt ab.

2 **... UND DURCH** | Faith rudert beim Fallen mit Armen und Beinen, rollt sich auf der Plattform unter ihr ab. Geschafft!

Mirror's Edge

Bislang hat sich Mirror's Edge nicht gerade überragend verkauft, zumindest auf Playstation 3 und Xbox 360. Das ist ebenso typisch wie ungerecht: Innovative Spiele hatten es schon immer schwerer, sobald man sie im Händlerregal neben die jährlichen Aufgüsse und immergleichen Fortsetzungen stellt. Es ist zum Verzweifeln, mutige Ideen werden oft nicht belohnt. In Mirror's Edge zumindest stecken gleich mehrere davon und deshalb verdient auch die PC-Version Ihre Aufmerksamkeit.

Als einen Mix aus Jump & Run und einer Prise Ego-Shooter (genauer: Ego-Action), so muss man sich Mirror's Edge vorstellen. Das Spiel zeichnet eine bedrückende Zukunftsvision, eine Dystopie. Als Spieler nimmt man im Körper von Faith Platz. Sie ist eine Kurierin, die sich durch eine von Polizei und Staat streng überwachte Stadt schlagen muss, um die Unschuld ihrer Schwester zu beweisen. Rennend, springend, kletternd und balancierend flitzt sie über die Dächer der grellweißen, geradezu klinisch sauberen Metropole. Ja, ein sehr ungewöhnlicher Grafikstil, der aber nicht nur ungeheuer schick und ästhetisch, sondern auch praktisch ist. Während Faith nämlich vor der Polizei flüchtet und dabei rauschartig über Baugerüste und durch Büroräume rast, hat sie keine Zeit, sich gemütlich nach dem Ausgang umzusehen. Daher färbt das Spiel wichtige Objekte deutlich erkennbar ein, sodass man in der Regel direkt sieht, welchen Weg man einschlagen soll. Zusätzlich darf man auch eine Taste drücken, um Faiths Blick in die Richtung des nächsten Zieles zu lenken. Dieses System funktioniert meistens sehr gut, aber eben nicht perfekt: Der „Flow" geht immer dann verloren, wenn man vom starren Levelpfad abweicht, sich verläuft oder eine alternative Route ausprobieren möchte – Mirror's Edge ist leider streng linear und bremst sich dadurch oftmals von alleine aus.

Erschwert wird dieser Umstand durch einige Sprungpassagen, die man vielleicht nicht beim ersten

JÄGER | Die feindlichen Runner sind ebenso agil wie Faith, nur stärker. Daher kosten sie Nerven.

FAMILIENBANDE | Faiths Schwester Kate soll ein Mord angehängt werden – der Anstoß für die Story.

EINGESPERRT | Zu schade, dass man die eindrucksvolle Stadt nie auf eigene Faust erkunden darf.

SHOOTER | Waffen enthalten nur wenig Munition, danach sind sie nutzlos. Echter Ballerspaß kommt da nicht auf.

So bezwingt Faith ihre Gegner im Nahkampf.

1

2

3

Bei vollem Tempo rast Faith auf den Feind zu, aktiviert die Zeitlupe und lässt sich im letzten Moment auf den Rücken fallen (1). So rutscht sie noch ein kleines Stück weiter, tritt dem Gegner schließlich vors Bein. In einer fließenden Bewegung richtet sie sich danach auf (2) und setzt einen kräftigen Schlag hinterher. Der arme Kerl kracht rücklings durch die Plane (3) und stürzt hilflos in die Tiefe.

Anlauf meistert. Da das Spiel aber kein Schnellspeichern anbietet und stattdessen ein Checkpunkte-System verwendet, muss man schlimmstenfalls eine mehrminütige Stelle wiederholen – das sorgt manchmal für Frust. Besonders wenn die sonst exzellente Steuerung seltene Aussetzer zeigt, etwa wenn sich Faith nicht an einer Kante festhalten will und in den Abgrund donnert.

Nicht nur rennend, sondern auch kämpfend eifert man dem Levelende entgegen. Hier verbirgt sich weiteres Frustpotenzial, denn Faith hält kaum Treffer aus. Wer viel Geduld besitzt, kann das Spiel sogar meistern, ohne einen Pixelgegner umzubringen, was man grundsätzlich nicht genug loben kann. Doch meistens ist es viel einfacher, eine optionale Zeitlupe zu aktivieren, auf den Gegner loszustürmen und ihm in einer fantastischen Animation die Waffe zu entreißen. Dann kann man nämlich versuchen, die nächsten Feinde mit ein paar Schüssen zu erledigen, und das „paar" ist wörtlich gemeint: Pistole, Gewehr, Schrotflinte, sie alle sind nach wenigen Anwendungen leergeballert. Schießen ist also nicht der Kern von Mirror's Edge. Und doch warten gerade in der zweiten Spielhälfte eine Menge Gegner auf Faith, vor denen man nicht immer flüchten kann – schade, dass die Leveldesigner hier nicht mehr Ideen in Form von alternativen Lösungswegen hatten.

Blanker Faszination kann aber auch der ärgste Frustmoment nichts anhaben – Mirror's Edge bietet eine der intensivsten Erfahrungen, die je ein Spiel in der Ego-Perspektive vermittelt hat. Die Arme und Beine der Protagonistin sind ständig zu sehen. Man sieht, wie ihr Körper arbeitet, und begreift mit der Zeit, wie agil und stark diese Frau tatsächlich ist. Und das kann man auch hören: Faith keucht beim Emporklettern einer Plattform, und ist sie erst mal ein gutes Stück in vollem Tempo gerannt, ringt sie nach Atemluft. Kurz: Das Mittendrin-

SCHÖNER AUF PC!

Exklusiv in der PC-Fassung zeigt Mirror's Edge auf Wunsch neue Grafikeffekte (siehe Bilder rechts). Unsere Kollegen von PC Games Hardware empfehlen hierfür eine Geforce 9800 GTX+ oder besser, da die Effekte dann von der Grafikkarte per PhysX-Beschleunigung berechnet werden. So sind auch hohe Auflösungen kein Problem. Besitzer von Radeon-Karten können die PhysX-Effekte alternativ vom Prozessor berechnen lassen, dann aber bei schwächerer Gesamtleistung.

MEHR PARTIKEL | Glassplitter krachen viel realistischer zu Boden.

▲ **AUFRISS** | Unter Beschuss zerfetzen Planen wie diese – ein PC-exklusives Grafik-Bonbon, das der Atmosphäre zugute kommt.

Mit Stil und Geschick entwaffnet Faith ihre Feinde.

1. Der Cop holt im Nahkampf mit seiner Waffe aus. Leuchtet sie rot auf, gilt es, blitzschnell die Interagieren-Taste zu drücken.

2. Faith dreht sich elegant zur Seite und entwaffnet den Feind. Am besten aktiviert man vor solchen Szenen die Zeitlupen-Hilfe.

3. Ein saftiger Stoß mit dem Knie und der Gegner legt sich schlafen. Faith kann nun verduften oder aber die Knarre vom Boden aufheben.

FILM AB | Die Zwischensequenzen sind in einem simplen Comic-Stil gehalten. Geschmackssache.

QUICKTIME | In einer geskripteten Szene prügelt sich Faith mit diesem Kerl. Spielerisch simpel, optisch aber toll.

TEMPO | Rutschen, hüpfen, klettern und rennen – je schneller, desto spaßiger ist das Spiel.

Gefühl ist den Entwicklern ausgezeichnet gelungen.

Ironischerweise ist der Sound aber auch die größte Schwäche der Atmosphäre: Die Sprachausgabe der deutschen Version ist durchwachsen, vor allem Faiths Sätze klingen grässlich abgelesen und emotionslos. Und der Sprecher ihres Auftraggebers leistet sich ebenfalls eine schöne Panne: Da sagt er über Funk an einer Stelle: „Shit, Faith“, gefolgt von der Aufforderung, sie möge dringend das Weite suchen. Der Sprecher lässt es aber eher wie ein „Shitface“ klingen, was umgangssprachlich und frei übersetzt in etwa „Arschgesicht“ bedeutet.

Auch die Story schwächelt. Das großartige Setting hätte ja vieles ermöglicht – Spannung, Tempo, sogar einen sozialkritischen doppelten Boden. Doch so wie Faith läuft auch die Handlung einfach nur von A nach B, vom Anfang zum Ende, ohne dass die eingestreuten und teils aufgesetzt wirkenden Überraschungen wirklich zu überraschen vermögen. Zudem hat die rasante Hatz bereits nach knapp sechs Stunden ein halbherziges Ende.

Dafür begeistert die Grafik mit einer Mischung aus technischer Finesse und grandiosem Design. Gegneranimationen sind fein, die Weitsicht ist hoch und Texturen protzen mit Schärfe, da leistet sich Mirror's Edge keine Fehler. Noch besser ist aber der einzigartige visuelle Stil, der auf harte Kontraste zwischen blitzblanken weißen Flächen und pappsatten Farbtönen setzt. Das Design mag nicht jedem gefallen, klar, doch eines kann man ihm nicht absprechen: Es ist endlich mal etwas anderes im ewigen Shooter-Einerlei.

Mangelnde Abwechslung kann man dem Spiel nur bedingt vorwerfen. Zwar hat man nach wenigen Minuten praktisch jede Bewegung, jedes Manöver erlernt, doch dafür bekommt man in den folgenden Stunden eine Menge geboten: Faith balanciert in irrer Höhe über Kräne, springt bei voller Fahrt von einer U-Bahn auf die nächste, rutscht gigantische Fensterfronten hinab, kraxelt durch Aufzugsschächte und liefert überhaupt eine akrobatische Höchstleistung nach der nächsten. Das Spiel enthält somit genügend denkwürdige Momente, um es auch ein zweites Mal anzugehen. Denn hat man erst mal den Bogen raus und kennt den Weg, so kann man sich ganz einlassen, auf diesen „Flow“, den Mirror's Edge wie kein zweites Spiel vermittelt. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz

„Faszinierender Ego-Hüpfer, der (fast) alle Erwartungen erfüllt.“

Man kann nicht bestreiten, dass Mirror's Edge alles andere als perfekt ist: Ja, es ist kurz, es ist teilweise frustig, es ist ein wenig eintönig. Trotzdem behalte ich das Spiel in sehr guter Erinnerung, denn alles, was EA Dice so vollmundig an Innovation und Style angekündigt hat, ist auch wirklich drin! Ich find's erfrischend, mich mal nicht durch den Weltkrieg ballern zu müssen, das hier ist endlich ein neuer Impuls fürs Genre. Ob Dice seine Arbeit fortführen und auch in Zukunft Spiele abseits vom Mainstream produzieren darf, das kann nur der Verkaufserfolg entscheiden. Und den, liebe Leser, bestimmen Sie.

1 ÜBUNGSRUNDE | Das Tutorial erfüllt seinen Zweck, dem Spieler sämtliche Bewegungen beizubringen. Das geht vielleicht einen Tick zu hastig, hält dafür aber auch nicht unnötig auf. Etwas mehr Spannung hätte es aber ruhig sein dürfen.

2 ATTENTAT | Man trifft erstmals auf Kate. Sie steckt in der Klemme, jemand will ihr einen Mord anhängen. Kurz darauf flüchten wir vor ballernden Polizisten, die dramatische Hetzjagd führt uns durch ein Bürogebäude, raus übers Dach und bis in die Tiefen einer U-Bahn-Station. Wow!

VERKEHR | Etwa zur Mitte des Spiels wetzt man durch U-Bahn-Tunnel, reitet sogar auf dem Dach eines Zuges. Das ist mal frustig, mal beeindruckend schnell und gut inszeniert.

3 ROLLENTAUSCH | Anstatt gejagt zu werden, sind wir es nun, die einen Informanten verfolgen. Ihn einzuholen macht Spaß, vor allem weil die Steuerung spätestens hier so richtig flutscht. Leider hält die Story da nicht mit – Dialoge und Cutscenes transportieren einfach keine Spannung.

Motivationskurve

Testversion: Review Code **Spielzeit (Std.:Min.):** 6:00

Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1 · Ungenügend 0

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6

LERNERFOLG | Hat man die Steuerung kapiert, kann man sich voll auf das rauschartige Spielgefühl einlassen.

WAGHALSIG | Faith balanciert über zwei Kräne, unter ihr ein gigantischer Abgrund – ein Moment zum Luftanhalten.

TEMPO | Vom Hochhausdach in die U-Bahn, danach weiter in ein Einkaufszentrum – es hagelt interessante Schauplätze.

82 PC-Games-Durchschnittswert

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

4 GEGENWEHR | Die feindlichen Runner sind bockschwere Gegner und verfolgen Faith erbarmungslos über Stock und Stein. Der großzügigen Adrenalinausschüttung stehen Spannungsdämpfer in Form von häufigen Bildschirmtoden gegenüber.

5 RETTUNG | Das schön inszenierte Finale ist leider schon nach etwa sechs Stunden erreicht. Danach kann man sich noch ein wenig mit dem Speed-Run-Modus beschäftigen. In dem gilt es, bestimmte Levels in möglichst kurzer Zeit zu absolvieren. Macht Spaß, motiviert aber nicht auf Dauer.

MIRROR'S EDGE

Ca. € 40,-
15. Januar 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: EA Dice
Publisher: EA
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Securom. Das Spiel lässt sich auf fünf Rechnern beliebig oft aktivieren. Weitere Aktivierungen erhält man vom EA-Support. Während der Installation muss eine Internetverbindung aktiv sein.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Eindrucksvoller, ästhetischer Grafikstil mit starken Kontrasten und kräftigen Farben. Die PC-exklusiven Effekte sehen klasse aus.
Sound: Durchwachsene deutsche Sprecher, vor allem Faith klingt furchtbar. Gute, zurückhaltende Musik und atmosphärische Atemgeräusche der Spielfigur.
Steuerung: Bis auf sehr seltene Aussetzer beim Klettern ist die Steuerung ohne Tadel.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 X2 4400+/Core 2 Duo E6300, 1 GB RAM, Geforce 7900 GTX/Radeon X1950 Pro
Empfehlenswert: Athlon X2 6000+/Core 2 Duo E6750, 2 GB RAM, Geforce 9800 GTX+/Radeon HD4850

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
In Mirror's Edge hat man die Möglichkeit, Feinde zu entwaffnen und zu erschießen. Das Spiel zwingt einen zwar nicht dazu, doch ohne den Einsatz von Schusswaffen wird es deutlich schwerer. In Kämpfen gibt's kein Blut und erst recht keine Splatter-Effekte zu sehen. Die deutsche Version ist ungekürzt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten eine von EA zum Test freigegebene, fast fertige Version des Spiels. Sie stürzte nicht ab und die Performance brach nur sehr selten kurzzeitig ein. Inhaltliche Bugs traten nicht auf.

PRO UND CONTRA

- + Irres Mittendrin-Gefühl
- + Innovative, stylishe Spielidee
- + Cooler, unverbrauchter Grafikstil
- + Meist sehr gute Steuerung
- + Spannende Verfolgungsjagden
- − Gelegentlicher Frust aufgrund einiger Trial-and-Error-Szenen
- − Konzept nutzt sich etwas ab
- − Streng linearer Spielablauf
- − Schwache Shooter-Elemente
- − Sehr kurze Spielzeit
- − Mittelmäßige Story
- − Öde deutsche Sprachausgabe
- − Schusswechsel sind oft leichter als gewaltfreies Vorgehen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **82**

SPRENGKRAFT | Solche Zusammenstöße enden in einer spektakulären Zeitlupe und massig Altmetall.

ÜBERGEWICHT | Ein schwerer Gegner wie dieser Van drängt Sie mit Leichtigkeit von der Fahrbahn.

AUF UND DAVON | Nach solch einem Totalschaden ist Ihnen die Konkurrenz schnell weit voraus.

HALBE SACHE | Da Motorräder zwei statt vier Räder haben, muss sich Ihr Fahrer in die Kurven legen.

Burnout Paradise: The Ultimate Box

Von: Christoph Schuster

Burnout gibt Vollgas – doch reicht der Sprit bis zum Raserparadies?

MULTIPLAYER

Warum verzichten wir auf Aussagen zum Mehrspielermodus?

Onlinepartien sind ein wichtiger Bestandteil von **Burnout Paradise**. Es standen jedoch zum Testzeitpunkt noch keine Server zur Verfügung, eine seriöse Bewertung der Mehrspielerrennen war dementsprechend nicht möglich.
Grundsätzlich orientiert sich **Burnout Paradise** an **Test Drive Unlimited**. Sie erledigen in der Stadt Aufgaben und treten in Events gegen menschliche Fahrer an. Auf Xbox 360 und Playstation 3 war dies ein Spaßgarant, ob der Modus auf dem PC einwandfrei funktioniert, wird sich erst noch zeigen.

Wir schreiben das Jahr 1987. Die Rockband Guns N' Roses veröffentlicht ihr legendäres Debütalbum und erntet, nicht zuletzt dank des Megahits „Paradise City", Weltruhm. Sprung in die Gegenwart: Ein Spross der actionreichen Rennspielreihe **Burnout** versucht, ähnliche Tugenden zu bieten wie die besagte Rockhymne vor über 20 Jahren, die nun als Titelsound herhält: Spaß und Ausgelassenheit. Und obwohl das Spiel mit einigen Macken zu kämpfen hat, kann man auch hier von einem Erfolg sprechen.

Die meiste Kritik handelt sich Entwickler Criterion mit einer grundlegenden Design-Entscheidung ein: Die Spielwelt ist vollkommen offen, **Burnout** gibt Ihnen lediglich Start- und Ziellinie vor. Kompass und Karte ermöglichen zwar eine passable Navigation, perfekt funktioniert diese Kombination jedoch nicht. Außerdem reißt sie den Spieler unsanft aus der virtuellen Welt: Sie rasen mit 200 Sachen durch den Gegenverkehr, Adrenalin durchflutet Ihren Körper – dann rufen Sie die Stadtkarte auf, nippen gemütlich am Kaffee oder beißen von Ihrem Sandwich ab und überlegen sich in aller Ruhe den weiteren Weg zum Ziel, bevor es per Tastendruck zurück ins Spielgeschehen geht. Diese Schilderung mag leicht überzogen sein, waschechte Rennatmosphäre kommt hier aber nicht auf. Die Mischung aus Verkehrsrowdy und Pfadfinder schmeckt grundsätzlich nicht jedem, passt allerdings zu einem Titel wie **Test Drive Unlimited**. Einem flotten Arcade-Raser wie **Burnout Paradise** schadet es jedoch, da die Navigation zulasten des Tempos geht.

Konsolenabstinenzler verstehen jetzt erst mal Bahnhof, doch die Erfolgsformel der **Burnout**-Serie ist leicht erklärt: Der Knackpunkt besteht darin, den Fahrer zur Action zu zwingen. Durch rasante Manöver wie Sprünge, Rammattacken oder das Fahren im Gegenverkehr laden Sie einen Turbo-Boost auf. Mit dessen Hilfe schließen Sie zur Konkurrenz auf oder lassen selbige Staub schlucken. Wer hingegen stur auf der Ideallinie fährt und Gefahren meidet, bekommt kaum Nitro und hat lediglich geringe Siegchancen. Da halsbrecherische Aktionen dummerweise gerne mal mit einem Totalschaden enden, entsteht ein nervenaufreibender Kampf um die Spitze. Mit nur einem gelungenen Stunt ziehen Sie vielleicht am Konkurrenten vorbei. Klatschen Sie allerdings an den Brückenpfeiler, kostet Sie das wertvolle Sekunden und damit meist Platzierungen. Diese simple Idee steht für geniale Rennaction, lässt sich aber nur schwer mit einer komplett offenen Spielwelt kombinieren. Normalerweise verteilt sich das Fahrerfeld auf einem abgesteckten Kurs, fährt also relativ nah beisammen. In **Burnout Paradise** dient die ganze Stadt Paradise City als Spielwelt und Strecke; dementsprechend verteilen sich die Kontrahenten und packende Kopf-an-Kopf-Rennen avancieren zur Rarität. Zusätzlich entscheidet die Wahl der Abzweigung an einer Kreuzung oder das Erwischen einer Ausfahrt oftmals über Sieg oder Niederlage, fahrerisches Geschick tritt eher in den Hintergrund. Diese Kritikpunkte zehren in den klassischen Modi Rennen und Zeitfahren, welche etwa zwei Drittel des Umfangs ausmachen, am Spielspaß.

EDLER STREITWAGEN | Das elegante Aussehen dieser Sportwagen täuscht, auch in solchen Schlitten kämpfen Sie mit harten Bandagen.

KRATZER IM LACK | Bei Rammattacken leiden sowohl Angreifer als auch Opfer unter Blechschäden.

MUSKELPROTZE | Solche typisch amerikanischen Muscle Cars protzen mit massig PS unter der Haube.

Im Gegensatz dazu profitieren die restlichen Varianten Stunt, Marked Man und Road Rage von der frei befahrbaren Stadt und zünden einen regelrechten Spielspaßturbo. Im Stuntmodus benötigen Sie eine gewisse Punktemenge, die Sie sich unter Zeitdruck durch waghalsige Manöver wie Sprünge, Drifts oder Fassrollen verdienen. Dass Paradise City nicht mit Rampen, Abgründen und ähnlichen Stunt-Gelegenheiten geizt, verleiht solchen Events ein angenehm flottes Tempo, Tiefgang fehlt auf Dauer jedoch. Ähnlich einfach gestrickt sind Marked-Man-Rennen, in denen Sie schlicht und ergreifend heil das Ziel erreichen sollen. Dieses Unterfangen erschweren einige aggressive Verfolger, deren Anzahl im Spielverlauf steigt. Road Rage dreht den Spieß hingegen um, hier soll der Teilnehmer in einem Zeitlimit eine gewisse Mindestzahl an Kontrahenten von der Strecke schießen, ohne zu oft selbst ins Gras respektive die Streckenbegrenzung zu beißen. Gerade die chaotischen Crash-Fahrten stellen das Aushängeschild des Titels dar und hieven Burnout Paradise aufs Arcade-Podium. Denn wenn Sie sich voll auf Ihren Gegner konzentrieren – dem Streckenverlauf nur noch aus dem Augenwinkel folgend und die finale Attacke vom Triumph entfernt –, dann fühlen Sie sich fast wie Leinwandheld Jason Statham alias „The Transporter“ aus dem gleichnamigen Film.

Unterstützt wird die Renngaudi dabei von einer ausgesprochen starken Präsentation. Die detaillierte Optik überzeugt und läuft im Gegensatz zu NfS Undercover absolut flüssig. Die strahlende Sonne unterstreicht das paradiesische Fahrgefühl, der dynamische Tag-Nacht-Rhythmus verzückt mit malerischen Sonnenaufgängen und Nachtfahrten bekommen durch dichte Nebelschwaden eine beinahe schauerliche Atmosphäre. Das Schadensmodell liefert mit einem Augenschmaus brachialer Natur den perfekten Kontrast: Die Symphonie der Zerstörung wurde astrein komponiert, es verbiegt sich Blech, platzen Scheiben und fliegen Fahrzeugteile durch die Luft. Solche Blessuren wirken sich arcadetypisch nicht auf das Fahrverhalten aus und selbst nach Totalschäden, präsentiert in einer spektakulären Zeitlupe, steht Ihr Wagen direkt wieder fahrtüchtig auf der Strecke. Das ist auch gut so, denn gerade im Gegenverkehr sind Unfälle keine Seltenheit, obschon die Zahl der Autos auf dem Asphalt ruhig etwas höher sein dürfte. Allgemein wirkt das hübsche Paradise City leblos und leer, abseits der Straßen bewegt sich rein gar nichts. Frische Lebensgeister weckt hingegen der herausragende Soundtrack, der von Alice in Chains und Avril Lavigne über Depeche Mode und Faith No More bis hin zu Twisted Sister keine Wünsche offen lässt. Als besonderes Schmankerl überraschen mehrere Klassik-Stücke von Beethoven über Mozart bis Verdi – coole Sache! Abseits der Musik überzeugen ordentliches Motorenbrummen sowie krachende Unfallgeräusche. Den einzigen Ausfall an der Klangfront bildet die virtuelle Radiomoderatorin DJ Atomica, die mit sinnlosen Sprüchen nervt.

Unterm Strich bleiben also eine tolle Präsentation und beinahe durchgehend überzeugende Rennmodi. Hätte Criterion Games diese Bestandteile mit einer motivierenden Karriere verknüpft, die Wertung fiele höher aus. So bekommen Sie nur eine Fahrlizenz in die Hand gedrückt, die Sie durch Siege aufwerten. Einen echten Anreiz zum Weiterspielen erzeugt das nicht, genauso wenig wie die GTA-typischen Suchspielchen „Finde die 50 Supersprünge“, „Zerstöre die 120 Werbetafeln“ und (kein Witz!) „Durchfahre die 400 Absperrzäune“. Außerdem gibt es keine Schnellreisefunktion, der Spieler wird oft gezwungen, durch die halbe Stadt zu fahren, um den gewünschten Startpunkt zu erreichen. So entstehen unschöne Motivationslöcher, die Burnout Paradise letztendlich den Sprung an die Genrespitze verwehren. ❑

MEINE MEINUNG |

Christoph Schuster

„Diversen Macken zum Trotz: Burnout Paradise rockt!“

Als der Klassiker „Paradise City“ aus den Boxen schallt, erobert ein breites Grinsen mein Gesicht. In der Folge macht Burnout Paradise es mir jedoch unnötig schwer, mit den Rennen warm zu werden, da man verlassen und planlos in der großen Stadt steht. Wer auf eigene Faust loszieht und Events bestreitet, taucht allerdings in Paradise City ab und hat nicht zuletzt dank der großartigen Road-Rage-Rennen eine Menge Spaß. Dass die Karren dabei keine Original-Lizenzen haben, lässt sich verschmerzen. Immerhin unterscheiden sie sich merklich voneinander, wovon der Spielspaß enorm profitiert. Trotz kleiner Motivationseinbrüche bleibt unterm Strich eine schnelle, ausgesprochen spaßige Bleifußorgie.

1 ES GEHT BERGAUF | Der Anfang ist etwas zäh, der Spieler steht ziel- und planlos vor einem Schrottplatz. Sobald Sie aber die ersten Herausforderungen bestritten haben, zeigt die Motivationskurve nach oben. Der nächste Lizenzlevel ist zum Greifen nahe …

2 IT'S SHOWTIME | Der Showtime-Modus löst die Crash-Prüfungen bisheriger **Burnout**-Titel ab. Leider ist dieser nur mäßig ins Spiel integriert und sorgt so zwar für ein kurzfristiges Spaßhoch, bietet aber auf Dauer zu wenig Anreize für einen wiederholten Showtime-Einsatz.

3 FLUGSTUNDE | Supersprünge wollen bestanden und Werbetafeln zerstört werden. Außerdem versetzt Sie der Nitro-Einsatz immer wieder in einen regelrechten Geschwindigkeitsrausch. Mit dem Fuhrpark wächst die Begeisterung, man möchte gar nicht mehr aussteigen.

FREIE WAHL | Die Fahrzeugauswahl umfasst neben schnittigen Sportwagen und PS-starken Muscle Cars sogar ausgefallene Schmuckstücke wie diesen Oldtimer.

4 GESCHWINDIGKEITSWAHN | **Burnout Paradise** steuert seinem Höhepunkt entgegen: Die Wettkämpfe werden anspruchsvoller, zudem kennen Sie die Stadt und müssen seltener die Karte zurate ziehen. Der Spieler meistert wie im Fieber ein Event nach dem anderen, um neue Boliden freizuschalten und aufzusteigen.

Motivationskurve

Testversion: 1.0.0.0 **Spielzeit (Std.:Min.):** 14:20

Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1 · Ungenügend 0

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

JE HÖHER DER AUFSTIEG … | Haben Sie eine Fahrlizenzklasse gemeistert, kommt echte Freude auf.

… DESTO TIEFER DER FALL | Sie benötigen weit über 20 Siege bis zur Klasse A. Begeisterungsdämpfer!

UND WEITER? | Im Einzelspielermodus droht Monotonie, Multiplayer-Duelle versprechen perfekte Abhilfe.

83
PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

5 ABNUTZUNGSERSCHEINUNGEN | Die Spielmodi können nicht mehr richtig begeistern, einzig die Crash-Herausforderung Road Rage sowie Marked Man machen weiterhin mächtige Laune. Den Sieg in Lizenzklasse A vor Augen, klettert die Motkurve ein letztes Mal bis zur Bestnote hinauf.

6 SCHLAGLÖCHER | Sage und schreibe 39 Siege benötigen Sie, um Lizenzklasse A zu meistern. Damit sinkt die Motivation in den Keller. In der Folge bleibt **Burnout Paradise** ein gutes Spiel, die Euphorie der ersten zehn Stunden kehrt jedoch nur selten und in den Road-Rage-Partien zurück.

BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX

Ca. € 50,-
5. Februar 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Criterion Games
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Kopierschutzmechanismus unbekannt; erlaubt die Installation auf fünf verschiedenen Rechnern, danach hilft die Hotline

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Das Spiel bietet eine hübsche, aber sterile Optik sowie detaillierte Fahrzeugmodelle und ein spektakuläres Schadensmodell. Die Performance bleibt dabei flüssig.
Sound: Satter Motorensound, krachende Crashs und ein herausragender Soundtrack. Nur die Radiomoderatorin DJ Atomica nervt.
Steuerung: Die Menüs sind sehr „konsolig" geraten und demnach etwas umständlich. Abgesehen davon funktioniert die Steuerung tadellos mit Maus und Tastatur oder Gamepad.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Stunt-, Marked-Man-, Road-Rage- und Renn-Events sowie zusätzliche Online-Herausforderungen
Zahl der Spieler: bis 8 Spieler (Konsolenversion), für PC nicht bekannt

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 3,4 GHz/Athlon 64 3500+, Radeon X1950 Pro/Geforce 8600/9500 GT, 1 GB RAM (XP)/ 1,5 GB RAM (Vista)
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8500/ Phenom X4 9950 BE, Radeon HD 4850/Geforce 9800 GTX+, 2 GB RAM (XP), 4 GB RAM (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Sie bestreiten Straßenrennen und verstoßen gegen Verkehrsregeln. Unfälle mit Konkurrenten und zivilem Verkehr sind an der Tagesordnung. Gewalt wird nie dargestellt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Unsere Testversion (1.0.0.0) lief flüssig und ohne Abstürze, auch Bugs fielen keine auf.

PRO UND CONTRA

- \+ Abwechslungsreiche Boliden, die sich unterschiedlich steuern
- \+ Spaßgranate Road-Rage-Modus
- \+ Tolles Schadensmodell
- \+ Starker Soundtrack
- \+ Dynamische Tag-Nacht-Wechsel
- \+ Offene Spielwelt kommt Stunt- und Crash-Events zugute, …
- − … schadet jedoch der Spannung in klassischen Rennen
- − Sterile, zu leblose Spielwelt
- − Nervige Radiomoderatorin
- − Keine Original-Wagenlizenzen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **83**

VIELFALT | Die rund 70 Levels schaltet man erst nach und nach frei. Man wählt sie auf dieser Karte aus.

INTUITIV | Alles Gezeichnete unterliegt physikalischen Gesetzen, die Lösungswege sind daher beinahe endlos.

Von: Felix Schütz

Aus der Independent-Ecke kommt ein neues, faszinierendes Knobelspiel.

Crayon Physics Deluxe

Ein entfaltetes Blatt Papier füllt den Bildschirm. Es lädt zu einer der besten Denkspielideen seit Jahren ein.

Der Spieler soll malen. Dazu repräsentiert der Mauscursor einen Zeichenstift. Man klickt, malt einen Kreis. Lässt man die Maustaste los, fällt die entstandene Kugel auf den Boden und rollt physikalisch korrekt wie ein Ball eine Schräge hinab. Man zeichnet Ebenen, Würfel, Linien – das alles, um einen roten Kreis zu einem Stern zu führen. Denn das ist die Aufgabenstellung von jedem der mehr als 70 Levels.

Einfach beeindruckend, wie gut dieses System funktioniert. Der Spieler erschafft sich seine Werkzeuge und damit auch seine Lösungswege selbst. Zum Beispiel könnte man einen Ankerpunkt, ähnlich einem Drehgelenk, in eine Wolke malen. Und um diesen Punkt zeichnet man eine Art Pendel, das dann gemäß der Schwerkraft heruntersaust und die rote Kugel darunter anstupst. Oder man zieht einfach eine Linie zwischen zwei Punkten – das Spiel wird das als eine dehnbare Leine verstehen. Mit so einer könnte man beispielsweise einen Flaschenzug oder ein Trampolin improvisieren. Die Möglichkeiten sind nicht endlos, doch man hat das Gefühl, als wären sie es. Jeder Level lässt sich auf viele verschiedene Arten lösen. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei angenehm an, richtig knifflig wird's aber nur selten – fast alle Aufgaben lassen sich nämlich mit zwei simplen Methoden bewältigen. Daher hat man den Titel in drei bis vier Stunden durchgespielt. Raffiniertere Lösungswege kosten deutlich mehr Zeit, machen dann aber auch gleich mehr Spaß. Kein Wunder, dass **Crayon Physics Deluxe** der große Abräumer auf dem Independent Games Festival 2008 war. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz

„Endlich wieder Kind sein – hier spiele ich mit Buntstiften."

World of Goo gehört zu meinen Lieblingsspielen 2008. **Crayon Physics Deluxe** ist aus meiner Sicht zwar nicht ganz so genial, schlägt für mich aber in eine ähnliche Kerbe. Eine so coole Spielidee habe ich schon ewig nicht mehr erlebt! Und dann erst dieses großartige Buntstift-Design – es wirkt nicht billig, sondern liebevoll, einfach toll gemacht. Und wenn ich dann noch mit einem Grafiktablett und elektronischem Stift spiele, wird die Illusion fast perfekt. Da verzeihe ich auch gern die teils zu einfachen Lösungswege. Probieren Sie's doch mal aus!

SO MALT SICH'S SCHÖNER

Anstelle einer Maus können Sie auch ein elektronisches Grafiktablett verwenden.

Diese Eingabegeräte sind für Grafiker gedacht, die am PC intuitiver zeichnen möchten. Prima, das passt ja! Wir testeten das Spiel also zwei Stunden lang mit einem uralten Wacom Graphire ET-0405-U. Unser Ergebnis: Daumen hoch! Man hat wirklich das Gefühl, seine Objekte schön von Hand zu zeichnen. Das Spielen per Maus ist hingegen einen Tick präziser. So bleibt es Geschmackssache, welche Methode man bevorzugt.

ZEICHENTISCH | Redakteur Schütz spielt mit einem Grafiktablett, der Stift dient als Eingabegerät.

CRAYON PHYSICS DELUXE

Ca. € 15,-
7. Januar 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Denkspiel
Entwickler: Kloonigames
Publisher: Kloonigames
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Kein Kopierschutz

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Minimalistischer, wunderbarer Grafikstil: Levels und Objekte wirken wie die Zeichnungen eines Kleinkindes, im positiven Sinne.
Sound: Beruhigender, schöner, aber leider auch nur elfminütiger Soundtrack, der sich somit oft wiederholt
Steuerung: Exzellente Maus-Bedienung oder wahlweise gute Steuerung per Grafiktablett (oder – falls Sie so etwas besitzen – per Tablet-PC)

MEHRSPIELERMODUS

Zwar kein Mehrspielermodus, doch per mitgeliefertem Editor dürfen Sie selbst erstellte Levels hochladen und so mit anderen Spielern teilen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): CPU mit 1 GHZ, 512 MB RAM, DX9-Grafikkarte mit 128 MB Texturspeicher
Empfehlenswert: Es genügt, wenn Ihr PC die oben genannten Minimalanforderungen ein wenig übersteigt.

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Gewaltfreier geht's nicht. In diesem Spiel malen Sie wie mit einem Buntstift. Könnte man bedenkenlos einem Embryo zumuten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion (v. 5.1)
Spielzeit (Std.:Min.): 5:30

Spielspaß ▸ Stunden ▸

Das Spiel lief ohne Abstürze. Bugs zeigten sich nur selten, etwa wenn man besonders abstrus gezeichnete Objekte miteinander verknüpfte.
Hinweis: Bei Redaktionsschluss war das Spiel (ca. 30 MB) sowie eine Demo nur über die Website www.crayonphysics.com erhältlich.

PRO UND CONTRA

- ➕ Herrliche Spielidee
- ➕ Süßer, gelungener Grafikstil
- ➕ Gutes Leveldesign
- ➕ Präzise Steuerung
- ➕ Spielt sich toll mit Grafiktabletts
- ➕ Schöne Musik, ...
- ➖ ... die sich zu schnell wiederholt
- ➖ Geringer Umfang

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**

Kurztests

In der Kurztest-Rubrik geben wir eine Übersicht über weitere PC-Spiele, die diesen Monat erschienen sind. Das wertende Fazit sagt Ihnen, ob das Spiel für Sie infrage kommt.

Herausragend ≥ 90% Sehr gut ≥ 80% Gut ≥ 70% Befriedigend ≥ 60% Ausreichend ≥ 50% Mangelhaft < 50%

LANGE TAUCHSTUNDE | Neben der gelungenen Kampagne bietet das Spiel auch eine umfangreiche Mod-Unterstützung.

Defense Grid: The Awakening

Von **Tower Defense** haben Sie doch bestimmt schon mal gehört? Falls nein: Das ist ein sehr beliebtes, taktisches Aufbauspiel, bei dem man im Grunde genommen nichts anderes macht, als bis an die Zähne bewaffnete Türme zu errichten. Dies tut man, um heranstürmende Gegner abzuwehren, bevor sie einen bestimmten Punkt auf der Missionskarte erreichen. **Defense Grid** greift dieses clevere Spielprinzip auf und verpackt es in ein ordentliches Science-Fiction-Szenario, in dem Aliens die Erde attackieren. Unter der Leitung einer zerstreuten Computerstimme absolviert man eine motivierende Kampagne, in der man regelmäßig neue Türme für sein Arsenal erhält. Flammenwerfer äschern kleinere Gegner ein, schwere Kanonen durchdringen Energie-Schilde, Lasergeschütze schmelzen dicke Panzerungen hinweg – aus zehn verschiedenen Türmen das passende Modell auszuwählen und es an die strategisch besten Positionen zu setzen, das alles ist Kern und Herausforderung des Spiels. Dabei muss man seine knappen Geldmittel allerdings perfekt im Griff haben und erst zum richtigen Zeitpunkt Upgrades für seine Waffen einkaufen. Bis man den Dreh raushat, ist also ein wenig Ausprobieren gefragt, was aber selten in Frust umschlägt. Immerhin enthält jede Mission mehrere Checkpunkte, an die man zurückspringen kann, falls man sich mal verplant hat. Außerdem kann man die Spielgeschwindigkeit jederzeit per Tastendruck erhöhen, um Wartezeiten praktisch auszuschließen. Zwanzig Levels umfasst die Kampagne, jeder davon lässt sich auf mehrere Arten lösen – ein Plus für die Wiederspielbarkeit. Die extrem simple Steuerung per Maus ist gut gelungen, die 3D-Grafik ist übersichtlich, flüssig und zeigt schön gestalte Levelumgebungen. Sie erhalten **Defense Grid** über die Online-Plattform Steam oder über die Website Direct2Drive (www.direct2drive.com). (fs)

GUT **Tower Defense** in moderner Aufmachung – motivierend, taktisch und endlich auch in schöner 3D-Grafik

GENRE: Taktikspiel
PUBLISHER: Hidden Path Entertainment
ca. € 20,- | USK: Nicht geprüft | 8.12.2008

PLANUNG | Das Spielfeld ist voller Flächen, an denen man Türme errichten darf. Ziel ist es, die Marschroute der Feinde so umzulenken, dass diese einen möglichst langen Weg zurücklegen müssen.

Aquaria

Eine reizende Spielidee in feiner Umsetzung: Im Action-Adventure **Aquaria** erforscht man als einsame junge Meerjungfrau die Tiefen des Meeres, stets auf der Suche nach Freunden und Familie. Dabei setzt die Dame auf ein simpel per Maus zu bedienendes Klang-System, um magische Melodien zu erzeugen. Diese verleihen ihr Spezialfähigkeiten, wie zum Beispiel einen Schutzschild. Ein wunderbar entspannendes Spiel, dank seiner beruhigenden Musik und des hübschen 2D-Grafikstils. **Aquaria** gibt's über die Online-Plattform Steam und auf der offiziellen Seite http://bit-blot.com/aquaria. (fs)

GUT Schön gemachtes, angenehm stressfreies Unterwasser-Abenteuer

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Bit Blot | ca. € 20,-
USK: Nicht geprüft | 7.12.2008

I-Fluid

Das Wasser ist in naher Zukunft wohl das umkämpfteste Gut. In **I-Fluid** sitzen Sie dagegen nicht auf dem Trockenen, übernehmen Sie doch die Rolle eines Wassertropfens und müssen diverse Hindernisparcours überwinden, die sich aus Keksen, Malstiften und anderen Dingen des Alltags zusammensetzen. Das mag auf den ersten Blick echt innovativ und originell erscheinen und wurde auch mit einer recht ansehnlichen Grafik garniert, ist aber auf Dauer eintönig. Die Levels wirken konstruiert und sind größtenteils unglaubwürdig. (afm)

BEFRIEDIGEND Der Mix aus Minigolf, Jump & Run und Denksportaufgaben ist ein netter Zeitvertreib, motiviert aber auf längere Sicht nicht.

GENRE: Geschicklichkeitsspiel
PUBLISHER: Exkee | ca. € 10,-
USK: Nicht geprüft | 22.7.2008

WÄSSRIG | Hindernisse wie Löschpapier saugen Ihren Wassertropfen (siehe weißer Kreis) auf. Obst wie diese Orange dagegen dient als Energiespender.

LANGWEILIG | Die ruckeligen Animationen und hässlichen Spielerfiguren machen den 3D-Modus zu einer Katastrophe.

LEERE STRASSEN | Selbst wenn Sie die Option „Dichter Verkehr" wählen, sehen die Pisten meist so aus wie auf diesem Bild. Ein Geschwindigkeitsgefühl bei 120 km/h suchen Sie vergebens.

Eishockey Manager 2009

Erwarten Sie weder packende Puckschlachten noch brutale Bodychecks. Denn der **Eishockey Manager 2009** lässt grafisch jeden kalt, der was fürs Auge will: Die Spieldarstellungen nerven mit miesen Animationen und der Textmodus langweilt mit einfallslosen Beschreibungen. Zudem stört die umständliche Bedienung. Die Menüs sind zu verschachtelt und Infos zum Zustand Ihrer Mannschaft nur schwer auffindbar. Immerhin verfügt das Spiel über die Original-Lizenz der DEL und Eishockey-Fans können sich bei Taktik und Aufstellung Ihres Teams austoben. (ts) ❑

AUSREICHEND Trotz Lizenz: Die öde Präsentation und das schlechte Menüdesign legen den Spielspaß auf Eis.

GENRE: Wirtschaftssimulation
PUBLISHER: Atari | ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 11.12.2008

Fahr-Simulator 2009

Eine realistische Fahrsimulation will dieses Spiel sein. Leider fehlt dazu jeglicher Realismus. Im Missions-Modus müssen Sie in einer frei befahrbaren, dafür kleinen Stadt diverse Aufgaben wie Kurierdienste erledigen. Für jede Überschreitung der Verkehrsregeln erhalten Sie Strafpunkte. Das Problem hierbei ist, dass das Spiel bisweilen nicht erkennt, ob Sie blinken oder nicht, und Ihnen so ungerechtfertigterweise Negativpunkte aufbrummt. Grafik und Sound sind schlicht, die Physik lächerlich bis nichtexistent. Hinzu kommen Ruckler, selbst auf aktuellen Systemen, und diverse Abstürze. (sl) ❑

MANGELHAFT Eine hässliche, schlampig programmierte Frechheit.

GENRE: Simulation
PUBLISHER: Astragon | ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 5.12.2008

DIVERSE GENRES

Budget-Tests

mit der Originalwertung

Jeden Monat erscheinen ehemalige Vollpreisknaller als Budget-Versionen für den schmalen Geldbeutel. PC Games gibt Ihnen eine Übersicht, welche Spiele reduziert in den Handel kommen.

SCHNÄPPCHEN DES MONATS

ADVENTURE

Sam & Max: Season One

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 07/07

Entwickler Telltale Games hat mit der episodenhaften Wiederbelebung der **Sam & Max**-Reihe geschafft, was Lizenzinhaber LucasArts ursprünglich anzweifelte: mit einem Adventure Erfolg haben. Die abgedrehten Rätsel und Geschichten, gepaart mit wunderbar treffsicherem Humor, lassen kein Auge trocken und überfordern den Spieler nicht. Zwar fällt die eine oder andere Knobelei zu leicht aus, das Gesamtpaket stimmt allerdings. Bleibt nur zu hoffen, dass Telltale Games sich an andere Klassiker wie **Monkey Island** oder **Day of the Tentacle** wagt ... (web)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.1.2009
USK: Ab 12 Jahren
81

TAKTIK-SHOOTER

Rainbow Six Vegas 2

CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 06/08

In **Rainbow Six Vegas 2** bedrohen Terroristen Las Vegas und Ihr Soldaten-Team muss die Metropole retten. Das kommt Ihnen aus **Rainbow Six Vegas 1** bekannt vor? Kein Wunder, denn der Nachfolger spielt parallel zu den Geschehnissen des ersten Teils. Ähnlichkeiten weist auch das Kampfsystem auf: Sie pirschen sich taktisch durch die Missionen und überlisten Ihre Feinde. Schade nur, dass die doofe KI und schiere Masse der Gegner aus dem Taktik-Shooter allzu oft ein Simpel-Ballerspiel machen. Hinzu kommt, dass die Schauplätze sehr karg sind und so kaum Las-Vegas-Flair aufkommt. (ts)

UBISOFT | 17.4.2008
USK: Keine Jugendfreigabe
72

ACTION-ADVENTURE

Alone in the Dark

CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 08/08

Im New Yorker Central Park ist die Hölle los: Als Edward Carnby kombinieren Sie in **Alone in the Dark** Gegenstände, lösen kleine Rätsel und kämpfen gegen Dämonen. Dabei hadern Sie stets mit der katastrophalen Steuerung, die die Nahkämpfe zum Graus macht. Als Entschädigung gibt es eine spektakuläre Feuerdarstellung. Die Geschichte ist im rasanten Stil einer TV-Serie inszeniert, eine Wendung jagt die nächste. Den riesigen Central Park dürfen Sie frei erkunden, sogar mit dem Auto lässt Sie **Alone in the Dark** herumdüsen. Allerdings fehlt eine vernünftige Speicherfunktion. (pb)

ATARI | 19.6.2008
USK: Keine Jugendfreigabe
80

EGO-SHOOTER

Turok

CA. € 27,- | TEST IN AUSGABE 07/08

Neue Ideen, erinnerungswürdige Momente, generell Herausragendes: Fehlanzeige. **Turok** ist ein durch und durch mittelprächtiger Ego-Shooter. Sie schlüpfen in die Haut eines abschussfreudigen, aber maulfaulen Söldners, der auf einem Dschungelplaneten notlandet. Die Bevölkerung ist kaltblütig: Urzeitechsen wollen Ihren Charakter fressen, Sie halten sich die Dinos mit Knarren vom Hals. Im Nahkampf hämmern Sie wild auf die Tastatur, um die Biester mit dem Messer abzumurksen. Beschränkte Gegner-KI und unfair gesetzte Speicherpunkte verwehren dem Geballer höhere Weihen. (pb)

DISNEY INTERACTIVE | 30.4.2008
USK: Keine Jugendfreigabe
64

ONLINE-ROLLENSPIEL

Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 07/07

Das malerische Auenland mit seinen Feldern und Wiesen, die heimeligen Häuser in Bree – in **Herr der Ringe Online** kommt reichlich Atmosphäre auf. Basierend auf der Buchvorlage, entführt Sie das Online-Rollenspiel nach Eriador im Nordwesten Mittelerdes, wo Sie auf Charaktere wie Frodo, Bilbo oder Gandalf treffen und die Geschichte des Einen Rings nachspielen. Spielerisch hebt sich Turbines Werk dabei angenehm von der Konkurrenz ab: Der Fokus liegt weniger auf den Kämpfen als auf den stimmungsvollen Quests und der gelungenen Umsetzung von Tolkiens Universum. (ts)

CODEMASTERS | 7.1.2008
USK: Ab 12 Jahren
87

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

Die 100 besten PC-Spiele

PC Games listet die besten Spiele aller Genres auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Genres vor.

Dabei gelten einige Regeln. Wir führen Spiele auf, die in den vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Wertungsänderungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Sportspiele-Serien ist nur der aktuell beste Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

PC-Spiele selber bewerten geht natürlich auch. Besuchen Sie doch einfach unser eigens dafür eingerichtetes Portal www.gamesvote.de. Als registrierter Nutzer dürfen Sie dort mit wenigen Klicks Ihre persönlichen Highlights und Enttäuschungen bewerten, Kommentare dazu verfassen oder sich einen Überblick verschaffen, welche Genres und welche PC-Spiele gerade angesagt sind. Wir freuen uns auf Ihren Besuch. ❑

Strategiespiele

Schlacht um Mittelerde 2
Missionsdesign und Geschichte in Tolkiens Fantasyreich auf Referenzniveau.
04/06 I Electronic Arts I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
91

Rush for Berlin
Abwechslungsreiche und knackige Missionen in einem dramatischen Rennen um Berlin.
07/06 I Deep Silver I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
87

Star Wars: Empire at War
Effektvolle Echtzeitstrategie vom Feinsten im Star Wars-Universum.
04/06 I Activision-Blizzard I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
91

Heroes of Might and Magic 5: TotE
Neue Einheiten, neue Fraktion: Das alleine lauffähige Add-on **Tribes of the East** begeistert.
12/07 I Ubisoft I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
85

Company of Heroes
Grandios: detailreiche Grafik und dramatische Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 I THQ I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
90

World in Conflict
Gut inszenierte Echtzeittaktik, die im Mehrspielermodus so richtig auftrumpft.
10/07 I Activision-Blizzard I Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Medieval 2: Total War
Großartiger Mix aus Rundenmodus und eindrucksvollen Mittelalter-Gefechten.
12/06 I Sega I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
88

C&C 3: Tiberium Wars
Kane, Nod, GDI, Aliens – die bunte Popcorn-strategie ist kurzweilig, aber nicht perfekt.
05/07 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Paraworld
Nach den ersten Missionen kommen Sie von den Dino-Schlachten nicht mehr los!
10/06 I Sunflowers I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
88

Dawn of War: Dark Crusade
Überzeugend: eine dynamische Kampagne, sieben Spielvölker, toller Mehrspielerteil.
12/06 I THQ I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Aufbauspiele & WiSims

Civilization 4: Colonization
Perfekte Neuauflage eines Strategie-Klassikers, die lange Zeit motiviert.
11/08 I 2k Games I Ca. € 30,-
USK: Ab 6 Jahren
87

Tycoon City New York
Trotz kleiner Mängel motivierend: Spielen Sie alle Viertel der Metropole frei.
05/06 I Atari I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
79

Fußball Manager 09
Verteidigt dank sinnvoller Neuerungen und besserer Grafik souverän den Thron.
12/08 I Electronic Arts I Ca. € 45,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86

Die Gilde 2 (V. 1.20)
Gelungenes Mittelalter-Flair, doch die Mischung aus **Sims** und **WiSim** hinkt.
05/07 I Jowood I Ca. € 25,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
78

Anno 1701
Witzige Computergegner, Traumgrafik und ein Soundtrack zum Niederknien.
12/06 I Sunflowers I Ca. € 25,-
USK: Ab 6 Jahren
86

Eishockey Manager 2007
Eine gute Simulation mit viel Tiefgang, verknüpft mit einer einfachen Benutzerführung.
02/07 I TGC I Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
78

Die Siedler 2: Die nächste Generation
Wuseloptik und das klassische Spielgefühl machen die eintönige Kampagne wett.
10/06 I Ubisoft I Ca. € 15,-
USK: Ab 6 Jahren
82

Sid Meier's Railroads
Schmuckes Eisenbahnspiel mit zu wenig forderndem Wirtschaftsteil.
12/06 I 2k Games I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
77

Caesar 4
Komplexe, aber leicht zugängliche und motivierende Aufbaustrategie im alten Rom.
11/06 I Activision-Blizzard I Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
81

Wildlife Park 2
Familiengerechte und abwechslungsreiche Zoosimulation. Störend: Klonbesucher.
06/06 I Deep Silver I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
76

Einzelspieler-Shooter

Crysis
Grandiose Optik und gelungenes Gameplay: ein klasse Shooter!
12/07 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
94

Far Cry 2
Shooter-Spektakel in Afrika: dank offener Welt und grandioser Schießereien ein Hit!
12/08 I Ubisoft I Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
89

Bioshock
Top-Atmosphäre, erfrischendes Unterwasser-Setting, knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 I Take 2 I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
93

Dead Space
Science-Fiction-Grusel-Kracher mit viel Atmosphäre und noch mehr Blut.
pcgames.de I Electronic Arts I Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
88

Call of Duty 4: Modern Warfare
Der Wahnsinn des Krieges in unheimlicher Verdichtung plus Dauerspaß im Multiplayer.
01/08 I Activision-Blizzard I Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
92

Half-Life 2: Episode Two
Mit Szenen, wuchtiger als die vom Hauptspiel: **Episode Two** lässt Münder offen stehen.
11/07 I Electronic Arts I Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Crysis Warhead
Sechs spannende Stunden bester Shooter-Unterhaltung in geballter Grafikpracht.
11/08 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
91

Rainbow Six: Vegas
Gut aussehender Taktik-Shooter mit tollem Deckungssystem, aber schwacher Story.
02/07 I Ubisoft I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Stimmungsvoller Endzeit-Shooter mit genialer Optik und Rollenspiel-Elementen.
05/07 I THQ I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
90

Kane & Lynch: Dead Men
Auch wenn das Gameplay eher mau ist: Die abgedrehte, düstere Story begeistert.
01/08 I Eidos I Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
86

Mehrspieler-Shooter

Counter-Strike Source
Dieses Wunderwerk von einem Wettkampf-Shooter ist in der Spielbarkeit unübertroffen.
12/05 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
92

Call of Duty: World at War
Sorgt für durchspielte Nächte auf spannend inszenierten Schlachtfeldern.
02/09 I Activision-Blizzard I Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Unreal Tournament 3
Wahnwitzig schneller Mehrspieler-Shooter voller Waffen und Fahrzeuge. Kracht!
01/08 I Midway I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
91

Battlefield 2142 (V. 1.2)
Die Zukunftsvariante der **Battlefield**-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 I Electronic Arts I Ca. € 40,-
USK: Ab 16 Jahren
87

Battlefield 2
Realistisch angehauchter, superber Shooter zu Lande, zu Wasser und in der Luft.
08/05 I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
91

Enemy Territory: Quake Wars
Nach etwas Eingewöhnungszeit offenbart sich ein fantastischer Team-Shooter.
12/07 I Activision-Blizzard I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Left 4 Dead (dt.)
Simpler Koop-Shooter, der wahre Adrenalin-Fluten auslöst. Mit Freunden ein Hit!
01/09 I Electronic Arts I Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
89

Team Fortress 2
Hinter dem Comic-Kleid stecken schwarz-humorige Kämpfe mit Teamwork-Prägung.
12/07 I Electronic Arts I Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Rasend schneller Shooter mit großen Außen-levels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 I Atari I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
89

Red Orchestra
Gute Alternative zu **Day of Defeat: Source**. Mit Fahrzeugen, aber bescheidener Optik.
06/06 I Frogster I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Action-Adventures

GTA 4*
Die riesige Spielwelt und die packende Story sorgen für wochenlangen Ganovenspaß.
01/09 | Rockstar Games | Ca. € 45,- | 92
USK: Keine Jugendfreigabe
NEUZUGANG

Hitman: Blood Money
Mit erfrischender Story und vielen Überarbeitungen der bislang beste Hitman-Teil.
07/06 | Eidos | Ca. € 10,- | 84
USK: Keine Jugendfreigabe

Portal
Ein außergewöhnliches Spiel mit Portalen und tollem Humor: absolute Pflicht!
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 15,- | 89
USK: Ab 12 Jahren

Prince of Persia
Atemberaubendes Einsteiger-Jump&Run: irre akrobatisch, aber zu leicht und spannungsarm.
02/09 | Ubisoft | Ca. € 45,- | 83
USK: Ab 12 Jahren

Tomb Raider Legend
Nach dem enttäuschenden Angel of Darkness endlich wieder ein spannendes Lara-Spiel.
05/06 | Eidos | Ca. € 10,- | 86
USK: Ab 16 Jahren

Assassin's Creed
Als Attentäter Altair erleben Sie eine fesselnde Story und tolle Kampfsequenzen.
05/08 | Ubisoft | Ca. € 45,- | 83
USK: Ab 16 Jahren

John Woo presents Stranglehold
Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
10/07 | Midway | Ca. € 20,- | 84
USK: Keine Jugendfreigabe

Resident Evil 4
Fesselnder Survival-Horror von der Konsole. Ein Patch rettet die Atmosphäre.
05/07 | Ubisoft | Ca. € 15,- | 83
USK: Keine Jugendfreigabe

Infernal
Schön inszenierte Engel-Teufel-Geschichte mit leichten spielerischen Schwächen.
04/07 | Eidos | Ca. € 15,- | 84
USK: Keine Jugendfreigabe

Mirror's Edge
Durchgestyltes Ego-Jump&Run. Fühlt sich irre an, ist aber auch frustig und etwas zu kurz.
03/09 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | 82
USK: Ab 16 Jahren
NEUZUGANG

* Hinweis: Installation von Patch #1 und Quad-Core-CPU dringend für reibungslosen Spielverlauf empfohlen!

Rollenspiele & Action-Rollenspiele

Fallout 3
Zynisch, atmosphärisch, gewaltig – ein Rollenspiel-Hit mit reichlich Ballerspaß.
01/09 | Ubisoft | Ca. € 45,- | 90
USK: Keine Jugendfreigabe

Titan Quest
Der bislang beste Diablo 2-Klon kombiniert gute Grafik mit Sammelwut in der Antike.
08/06 | THQ | Ca. € 10,- | 85
USK: Ab 12 Jahren

The Elder Scrolls 4: Oblivion (dt.)
Grenzenlose Freiheit und tolle Grafik – alles in Bethesdas riesiger Fantasy-Welt.
06/06 | Take 2 | Ca. € 20,- | 89
USK: Ab 12 Jahren

Jade Empire: Special Edition
Biowares Asia-Epos begeistert mit einer dichten Handlung und rührenden Quests.
04/07 | Take 2 | Ca. € 10,- | 84
USK: Ab 12 Jahren

The Witcher Enhanced Edition
Modernes Fantasy-Spektakel mit coolem Helden, viel Action und intelligenter Story.
10/08 | Atari | Ca. € 35,- | 87
USK: Keine Jugendfreigabe

The Fall Reloaded
Cleveres, aber grafisch veraltetes Endzeit-Rollenspiel mit guter Atmosphäre.
10/06 | Koch Media | Ca. € 10,- | 83
USK: Ab 16 Jahren

Neverwinter Nights 2 (V. 1.04)
Klassisches Party-Rollenspiel mit taktischen Kämpfen, guter Story und D&D-Regelsystem.
01/07 | Atari | Ca. € 15,- | 87
USK: Ab 12 Jahren

Two Worlds
Die riesige und optisch schöne Welt bietet viel Rollenspiel mit kleinen Schwächen.
07/07 | Zuxxez | Ca. € 30,- | 82
USK: Ab 12 Jahren

Mass Effect
Sci-Fi-Meisterwerk mit brillanter Story und viel Action, aber monotonen Nebenquests.
08/08 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | 85
USK: Ab 16 Jahren

Das Schwarze Auge: Drakensang
Gute Umsetzung des komplexen Pen&Paper-Regelwerks mit abwechslungsreichen Quests.
09/08 | Dtp | Ca. € 40,- | 81
USK: Ab 12 Jahren

Online-Rollenspiele

World of Warcraft
Können acht Millionen WoW-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 | Activision-Blizzard | Ca. € 10,- | 94
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars Nightfall
Das dritte Guild Wars-Paket richtet sich an Einsteiger und PvE-Liebhaber.
01/07 | Flashpoint | Ca. € 20,- | 84
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars
Auftakt einer innovativen Serie, in der organisierte Gilden gegeneinander antreten.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 25,- | 90
USK: Ab 12 Jahren

Richard Garriott's Tabula Rasa
Eine Annäherung an das Genre aus Shooter-Sicht – gewagt und gut, aber nicht perfekt.
01/08 | Flashpoint | Ca. € 10,- | 83
USK: Ab 16 Jahren

Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
Tolkiens Werk als herrliche Online-Spielwiese.
07/07 | Codemasters | Ca. € 20,- | 87
USK: Ab 12 Jahren

Everquest 2
Mit allen Erweiterungen gehört EQ 2 zu den dicksten MMORPG-Paketen überhaupt.
02/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- | 83
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars Factions
Mehr Spielfläche, mehr Klassen, mehr Skills, mehr PvP – Guild Wars für Profis.
07/06 | Flashpoint | Ca. € 20,- | 86
USK: Ab 12 Jahren

Dark Age of Camelot
Eine Fangemeinde hält diesem PvP-betonten MMORPG die Treue. Einsteiger haben's schwer.
01/02 | Flashpoint | Ca. € 20,- | 80
USK: Ab 12 Jahren

Warhammer Online: Age of Reckoning
Buntes PvP-Gemetzel in einer schön umgesetzten Tabletop-Welt. Schwächen im PvE.
12/08 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | 84
USK: Ab 12 Jahren

City of Villains
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Ansonsten ähnelt es City of Heroes.
01/06 | Flashpoint | Ca. € 20,- | 78
USK: Ab 12 Jahren

Adventures

Geheimakte Tunguska
Deutsches Top-Adventure mit spannender Story, guter Grafik und viel Bedienkomfort.
10/06 | Deep Silver | Ca. € 10,- | 85
USK: Ab 6 Jahren

Sam & Max Season Two
Das Episoden-Abenteuer geht weiter: wilder, böser, besser als Season One.
06/08 | Telltale Games | Ca. € 25,- | 82
USK: Nicht geprüft

Jack Keane
Das Abenteuer des britischen Kapitäns glänzt nach müdem Start mit einer guten Geschichte.
09/07 | 10Tacle | Ca. € 20,- | 84
USK: Ab 6 Jahren

Dreamfall: The Longest Journey
Herausragende Grafik und Musik, eine dramatische Story, aber kaum Rätsel.
07/06 | Dtp | Ca. € 15,- | 82
USK: Ab 12 Jahren

Ankh: Herz des Osiris
Der zweite Teil der Wüstenknobelei bleibt den Stärken seines Vorgängers treu.
01/07 | Bhv | Ca. € 10,- | 84
USK: Ohne Altersbeschränkung

Sam & Max Season One
Brüllkomisches, etwas zu leicht geratenes Episoden-Adventure mit tollem Sound.
12/07 | Jowood | Ca. € 20,- | 81
USK: Ab 12 Jahren

Geheimakte 2: Puritas Cordis
Prima Fortsetzung mit guter Grafik. Die Rätsel sind fair, aber manchmal auch umständlich.
10/08 | Deep Silver | Ca. € 35,- | 83
USK: Ab 6 Jahren

Ankh: Kampf der Götter
Der dritte Teil der Ankh-Reihe erreicht nicht mehr die Klasse der Vorgänger.
01/08 | Xider/Daedalic | Ca. € 25,- | 80
USK: Ohne Altersbeschränkung

Edna bricht aus
Huldigung an Lucas Arts: Edna erlebt skurrile Dinge in klassischer Point&Click-Steuerung.
08/08 | Bhv | Ca. € 25,- | 82
USK: Ohne Altersbeschränkung

Simon the Sorcerer 4
Bissiger Frontalangriff auf Fantasy-Klischees. Netter Humor, aber atmosphärisch schwach.
04/07 | TGC | Ca. € 10,- | 80
USK: Ohne Altersbeschränkung

Sportspiele

Pro Evolution Soccer 2008
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/07 | Konami | Ca. € 15,- | 90
USK: Ohne Altersbeschränkung

RTL Skispringen 2007
Die offiziellen Schanzen 2007 und die innovative Steuerung sorgen für Skisprung-Spaß.
01/07 | RTL | Ca. € 15,- | 82
USK: Ohne Altersbeschränkung

NBA Live 07
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | 90
USK: Ohne Altersbeschränkung

FIFA 07
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | 81
USK: Ohne Altersbeschränkung

NHL 07
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuherlebnis.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | 89
USK: Ohne Altersbeschränkung

32nd America's Cup
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt jedoch an Atmosphäre.
07/07 | Morphicon | Ca. € 50,- | 80
USK: Ohne Altersbeschränkung

Madden NFL 07
Die NFL Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | 88
USK: Ohne Altersbeschränkung

Ski Alpin Racing 2007
Ski-Rennen mit motivierender Karriere. Gelungen, aber die Daten sind veraltet.
01/07 | RTL | Ca. € 20,- | 80
USK: Ohne Altersbeschränkung

Tiger Woods PGA Tour 07
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | 86
USK: Ohne Altersbeschränkung

Top Spin 2
Tennis-Simulation mit klasse Grafik und Steuerung, nur die Karriere enttäuscht.
02/07 | Dtp | Ca. € 15,- | 79
USK: Ohne Altersbeschränkung

Rennspiele

DTM Race Driver 3
Trotz fehlender Karriereoption bietet der dritte Teil der Reihe einen riesigen Umfang.
04/06 | Codemasters | Ca. € 10,- | 89
USK: Ohne Altersbeschränkung

Xpand Rally Xtreme
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 | Deep Silver | Ca. € 10,- | 84
USK: Ohne Altersbeschränkung

Colin McRae Dirt
Eine fordernde Karriere und mehrere Rennklassen – ein Rallyespiel der Extraklasse.
07/07 | Codemasters | Ca. € 20,- | 88
USK: Ohne Altersbeschränkung

Burnout Paradise
Spitzen-Arcade-Racer, der nur an der offenen Welt und aufkommender Monotonie krankt.
03/09 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | 83
USK: Ab 12 Jahren
NEUZUGANG

GTR 2
Gute KI und ultrarealistische Physik fordern Rennspielprofis lange Zeit heraus.
10/06 | Atari | Ca. € 10,- | 87
USK: Ohne Altersbeschränkung

Flatout 2
Auf Action getrimmtes Arcade-Rennspiel mit herausforderndem Karrieremodus.
09/06 | Empire Interactive | Ca. € 10,- | 83
USK: Ab 12 Jahren

Race Driver: Grid
Innovative Inhalte und grandiose Grafik machen Grid zu einem Muss für Rennspieler.
07/08 | Codemasters | Ca. € 30,- | 86
USK: Ab 6 Jahren

Flatout: Ultimate Carnage
Zwar vermissen wir schmerzlich den LAN-Modus, trotzdem ein Top-Arcade-Racer.
08/08 | Empire Interactive | Ca. € 20,- | 81
USK: Ab 12 Jahren

Race: The WTCC-Game
Einsteigerfreundliche Simulation der GTR 2-Entwicklung ohne Karrieremodus.
01/07 | Eidos | Ca. € 15,- | 86
USK: Ohne Altersbeschränkung

Pure
Kurzweiliger Arcade-Spaß, dessen riesige Strecken beeindrucken. Die Ladezeiten nerven.
11/08 | Disney Interactive | Ca. € 40,- | 81
USK: Ab 6 Jahren

Top-Prämien für Zocker

Hammer-Spiele oder Hardware für null Komma nix!

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!

USB STICK
Der Cruzer Titanium verbindet hohe Leistungsfähigkeit mit extremer Widerstandsfähigkeit und Langlebigkeit. Die Schreib/Lese-Geschwindigkeit von 15 MB/Sekunde** erlaubt den schnellen Transfer selbst großer Dateien und macht ihn zu einem der schnellsten USB-Laufwerke auf dem Markt. Das hochstabile Gehäuse kann eine mechanische Belastung von über 1.000 kg aushalten, denn es besteht aus einer modernen Titan-Legierung, die robuster ist als Stahl. Dank ihres geringen Gewichts, erstklassiger Festigkeit, Härte und hoher Korrosions- und Verschleißfestigkeit ist diese einzigartige Legierung ideal für den Cruzer Titanium.
Prämiennummer: 003441

MAGNETIC WEBCAM, 1,3 MEGAPIXEL (WEISS)
Videos erstellen Sie mit dieser Webcam aus jedem gewünschten Blickwinkel: Das patentierte Magnetsystem gibt Ihnen die Freiheit, die Webcam nach Belieben zu verdrehen.
Prämiennummer: 003514

GRAND THEFT AUTO 4 (PC)
Das von Fans auf der ganzen Welt mit Hochspannung erwartete **Grand Theft Auto 4** wird die Spielewelt revolutionieren.

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung sobald verfügbar und solange Vorrat reicht!

Prämiennummer: 003509

DEAD SPACE
Dead Space spielt in einer nahen Zukunft, in der die Menschheit darauf angewiesen ist, Ressourcen auf anderen Planeten abzubauen.

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung solange Vorrat reicht!

Prämiennummer: 003536

MEDUSA 5.1 MOBILE EDITION USB
Schließen Sie das Headset einfach an Ihre USB-Schnittstelle an, installieren Sie die Software und schon genießen Sie 5.1-Surround-Sound – der integrierte Soundchip macht's möglich.

Prämiennummer: 003237

MASS EFFECT
Sie müssen alles in Ihrer Macht Stehende tun, um das Böse aufzuhalten. Nur so retten Sie das Leben von Milliarden und verhindern die Rückkehr einer uralten Macht.

Prämiennummer: 003463

FALLOUT 3 (PC)
Sichern Sie sich jetzt den Nachfolger eines der beliebtesten Rollenspiele.

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung sobald verfügbar und solange Vorrat reicht!

Prämiennummer: 003515

SP-1000 PLUS SOLAR CHARGER
Nutzen Sie die Energie der Sonne und des Lichts! Der SP-Charger tankt über seine beiden Solar-Panels Energie und frischt so seinen internen Akku auf. Alternativ betankt er sich auch am Computer über den USB-Port. Unterwegs lässt sich der SP-Charger über die mitgelieferten Adapter an mobile Endgeräte anschließen und überträgt seine Energie – das sorgt bei Handy, MP3-Player & Co. für mehr Ausdauer.

Prämiennummer: 003351

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC Games

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail

(für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Nummer

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum

Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 60

GEFORCE GTX 295

NVIDIA: HIGH-END-KARTE MIT ZWEI GRAFIKCHIPS

Mit zwei GT200b-Chips soll die Geforce GTX 295 AMDs Dual-Grafikchip-Karte Radeon HD 4870 X2 schlagen. Unsere Benchmarks sprechen eine deutliche Sprache: Die bislang schnellste Grafikkarte Radeon HD 4870 X2 muss ihren Titel an die Geforce GTX 295 abgeben. In unserem Test gab es mit vierfacher Kantenglättung keinen einzigen klaren Sieg für das AMD-Flaggschiff.
Im Gegenzug lässt die Geforce GTX 295 in einigen Spielen, namentlich CoD: World at War und Crysis: Warhead, sämtliche Konkurrenz mit bis zu 50 Prozent Vorsprung deutlich hinter sich. Die Geforce GTX 295 kostet rund 450 bis 480 Euro. Einen ausführlichen Test lesen Sie in der PC Games Hardware 2/2009, die seit dem 7. Januar am Kiosk liegt.
Info: www.nvidia.de

PHENOM II X4 940/920

NEUE AMD-CPUS FÜR SPIELER

Der erste Phenom hatte einen schweren Stand gegen Intels schnelle Vierkern-CPUs. Jetzt greift der Phenom II an. Er verfügt über einige Verbesserungen und läuft mit höherer Taktfrequenz als sein Vorgänger, das vierkernige Topmodell Phenom II X4 940 BE ist bereits erhältlich und arbeitet mit 3,0 Gigahertz.
Das hilft ihm in den meisten Anwendungen und Spielen: Fast in jedem Test ist der neue Phenom deutlich schneller als der Vorgänger mit 2,6 GHz – je nach Anwendung zwischen 10 und 20 Prozent. Das reicht jedoch nicht ganz, um Intel zu schlagen, denn der Core 2 Quad Q9550 liegt praktisch gleichauf – und das gilt auch für den Preis: Beide sind für 280 Euro zu haben. Wer weniger ausgeben will, kann aber auch zum minimal langsameren Phenom II X4 920 für etwa 240 Euro statt 280 Euro greifen.
Info: www.amd.com/de-de

NVIDIA GEFORCE 3D VISION

DIE RÜCKKEHR DER 3D-BRILLE

Vor zehn Jahren kamen die ersten guten 3D-Brillen auf den Markt. An der Funktionsweise hat sich beim neuen Modell von Nvidia wenig geändert: Sie versorgt die Augen abwechselnd mit einem Bild, um einen räumlichen Effekt zu simulieren; und der war bei unserem ersten Test bereits überzeugend. Neben der kabellosen Brille Geforce 3D Vision für rund 200 Euro brauchen Sie einen 120-Hz-TFT-Monitor, Windows Vista und eine Geforce-Karte.
Info: preissuche.pcgames.de

Daniel Möllendorf

„Ich freue mich drauf."

Zum Fest schenkte ich meinem Vater eine neue Festplatte und verzwölfeinhalbfachte so die Kapazität seines PCs von 40 auf 500 GiByte. Bei diesem enormen Sprung denkt man zwangsläufig an die Vergangenheit des Computers. So berichtete mein Vater, wie er den C16 bei Aldi kaufte und noch zuvor schwindelerregende 1.400 D-Mark für den ersten Taschenrechner ausgab. Auch ich denke gerne an meinen ersten Spiele-PC mit Pentium II zurück. Seitdem sind erst zehn Jahre vergangen. Der C16 liegt nur 20 Jahre zurück. Ich bin gespannt, was uns in den nächsten 20 Jahren PC-Geschichte erwartet und was das neue Jahr bringt: Intels neue Mittelklasse-CPUs, den DDR3-Durchbruch dank AM3 oder noch sparsamere Mini-Notebooks vielleicht? Ich freue mich drauf.

UMFRAGE

Wie viele Kerne hat Ihr Spieleprozessor?

1. Zwei Kerne	59%
2. Vier Kerne	36%
3. Einen Kern	5%

[Quelle: pcgameshardware.de]

KER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEW

MAINBOARDS FÜR PHENOM II
Wer auf eines der ersten beiden Phenom-II-Modelle umsteigen will, braucht nicht zwangsläufig ein neues Board. Wenn Sie bereits einen Phenom der ersten Generation besitzen, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass sich Ihre Platine auch für den Nachfolger eignet. Besonders viele Boards mit den AMD-Chipsätzen 790GX, 790FX, 790X oder 770 sowie den Nvidia-Chips Nforce 780a SLI oder Geforce 8200 eignen sich für Phenom-II-CPUs. In jedem Fall ist jedoch ein BIOS-Update nötig. Eine Liste mit kompatiblen Boards finden Sie unter dem unten angegebenen Webcode.
WEBCODE 262B

DAS ENDE VON ABIT
Zahlreiche Quellen bestätigen, was viele Hardware-Fans lange befürchteten: Der Mainboard- und Grafikkartenhersteller Abit stellt den Betrieb ein. In den nächsten zwei Jahren werden jedoch zumindest Support und BIOS-Entwicklung fortgeführt.
Info: www.abit.nl

OPTIMALES RAM FÜR CORE I7
Intels Core-i7-Prozessoren bieten derzeit die beste Spieleleistung. Wer eine entsprechende CPU will, braucht neben einem Mainboard mit X58-Chipsatz passenden DDR3-Speicher. Am besten eignen sich Kits mit drei Modulen, denn alle Core-i7-Modelle unterstützen den Triple-Channel-Modus. Dreimal 1 GB DDR3-1333-Speicher bekommen Sie bereits für rund 75 Euro. Für drei 2-GB-Module mit DDR3-1333-Unterstützung zahlen Sie mindestens 130 Euro. DDR3-1066-Speicher ist kaum günstiger. Für DDR3-1600-Kits sind hingegen rund 50 Euro mehr fällig.
Info: preissuche.pcgames.de

PANEL-PARADE | Neue „Flachmänner" bieten neben ihrer Größe auch Ausstattungsmerkmale wie Full-HD-Tauglichkeit und gute Ergonomie.

Acht aktuelle LCD-Monitore im Test

Von: Manuel Schulz

Ihr alter Monitor ist Ihnen zu klein? Dann lohnt sich ein Blick auf die neue LCD-Liga, die mittlerweile bezahlbare Displays mit bis zu 26 Zoll bietet.

Wenn Sie diese Ausgabe in den Händen halten, ist das neue Jahr schon weit vorangeschritten, eventuell sind aber noch letzte Reste des Weihnachtsgeldes vorhanden. Zeit, sich vielleicht nach einem frischen Monitor umzusehen. Die neuen Geräte übertrumpfen sich gegenseitig mit verschiedenen Funktionen oder einfach in ihrer Größe. Welche Ausstattung sinnvoll und welches Preis-Leistungs-Verhältnis empfehlenswert ist, erfahren Sie auf den folgenden Seiten dieser Marktübersicht.

FULL-HD UND ERGONOMIE

Nach dem PC ist der Monitor die wichtigste Komponente der heimischen Computerausstattung. Er präsentiert laufend die Informationen, die der Computer errechnet, und befindet sich ständig im Blickfeld. Daher sollten Sie beim Kauf eines Flüssigkristallbildschirms (LCDs) neben der Reaktionszeit auch Wert auf Merkmale wie eine gute Ergonomie legen. Sinnvoll in diesem Bereich ist neben einer entspiegelten Oberfläche vor allem auch eine Option zur Einstellung der Bildschirmhöhe. Zumindest im ersten Punkt scheinen alle Hersteller mittlerweile hinzugelernt zu haben. So verfügte lediglich noch einer unserer Testkandidaten über eine reflektierende und damit unergonomische Panel-Oberfläche. Andere Ausstattungsmerkmale, zum Beispiel die Möglichkeit, das Panel zu drehen oder in der Höhe zu verstellen, waren jedoch rar – nur die Geräte von Samsung und Hyundai sind mit diesen Extras ausgestattet.

Ansonsten hinterließ aber das gesamte Testfeld im Bereich Spieletauglichkeit einen durchweg guten Eindruck. Keiner der von uns getesteten acht LCDs fiel durch unangenehme Schlierenbildung auf. Des Weiteren boten alle „Flachmänner" prinzipiell (wenn auch teilweise nur über den Grafikkartentreiber realisierbare) Full-HD-Tauglichkeit sowie die Unterstützung des digitalen Kopierschutzverfahrens HDCP (siehe hierzu auch den Extrakasten „Full-HD in der Praxis"). Darüber hinaus hatten alle Testkandidaten außer dem G24 von Acer eingebaute Lautsprecher mit an Bord. Deren Sound ist allerdings in den meisten Fällen nicht ausreichend, wenn es eine qualitativ hochwertige Beschallung der Räumlichkeiten sein soll. Aus diesem Grund fließt dieses Ausstattungsmerkmal nur mit geringer Wertung in den Test ein.

BENQ E2200HD

Der 22-Zöller von Benq gehört zusammen mit dem VX2260wm von Viewsonic zu den Displays mit der geringsten Bildschirmdiagonale im Testfeld, eignet sich aber dank seiner nativen Auflösung von 1.920 x 1.080 Bildpunkten erstklassig für die Wiedergabe von HD-Videos. Der reine Windows-Betrieb kann sich aber gerade wegen der hohen Pixeldichte auf relativ wenig Raum als schwierig herausstellen. Insbesondere Anwender mit schwachen Augen dürften von diesem Umstand betroffen sein. Wie eine Umfrage der Kollegen von PC Games Hardware ergab, sitzen die meisten Spieler zwischen 25 und 75 Zentimetern von ihrem Monitor entfernt. Durch die hohe Auflösung und die geringe Bilddiagonale kann aber bereits eine Entfernung von etwa 60 Zentimetern zu einer unleserlich kleinen Schrift führen, was vor allem die Benutzung textlastiger Anwendungen wie Office oder Internetsurfen schwierig macht.

In puncto Helligkeitsverteilung platziert sich dieser Monitor mit seinen durchschnittlich neun Prozent Abweichung allerdings im guten Mittelfeld. Fest steht: Wenn Sie Ihren Monitor in erster Linie zum Spielen oder Anschauen von Videos benutzen möchten, ist der Benq E2200HD uneingeschränkt zu empfehlen. Office-Anwender sollten aber über eine gute Sehschärfe verfügen.

SAMSUNG 2343BW

Der 2343BW bietet die beste Ergonomie im Testfeld. Neben dem Standfuß, der sich um 360 Grad drehen und um 50 Millimeter in der Höhe verstellen lässt, sind auch die Softtouch-Tasten des OSD (Onscreen Displays = Bildschirmanzeige) gut gelungen und reagieren zuverlässig auf kleinste Berührungen. Außerdem lassen sie sich leicht erreichen und auch während des normalen Betriebes schnell und komfortabel bedienen. Als eines der wenigen Geräte unseres Testfeldes präsentiert sich der 2343BW von Samsung nicht mit der neuerdings üblichen, klavierlackartigen Hochglanzoptik. Trotzdem oder vielleicht auch gerade deswegen wirkt das Design zeitlos und macht auf jedem Schreibtisch eine gute Figur. Einen weiteren Pluspunkt liefert die Ausleuchtung. Durchschnittliche 3 Prozent Abweichung der Helligkeit von der Bildmitte sind ein Wert, den kaum ein anderes Gerät erreicht. Insgesamt sind 230 Euro für einen 23-Zoll-Monitor zwar nicht unbedingt günstig, aufgrund der guten Ergonomie und der erstklassigen Helligkeitsverteilung ist der Samsung Syncmaster 2343BW aber jeden einzelnen Cent wert.

ACER G24

Beim Auspacken sticht zunächst das eigenwillige Design des Monitors ins Auge. Der orange-metallic lackierte Rahmen stellt sich erst auf den zweiten Blick als Kunststoffgehäuse heraus und ist sicherlich Geschmackssache. In Kombination mit dem Komplett-PC Predator „Trooper“ ergibt sich aber ein harmonisches Bild. Leider verwendet Acer als einziger Hersteller eine verspiegelte Display-Oberfläche. Die daraus resultierenden Reflexionen stören bei normal einfallendem Bürolicht.

Ansonsten lieferte der 24-Zöller aber eine rundum überzeugende Vorstellung ab. Sowohl die Leuchtkraft als auch die Farbdarstellung und der hohe Kontrast konnten durchweg überzeugen. Auch das OSD war nach einer kurzen Eingewöhnungszeit intuitiv und leichtgängig zu bedienen. Die Tasten an der rechten, unteren Seite des Rahmens verfügen über einen präzisen Druckpunkt und eine akustische Bestätigung. Das alles macht den G24 zu einem High-End-Monitor für betuchte Spieler, die ihrem Hobby überwiegend im Dunkeln frönen.

ASUS VK246H

Zum Spielen eignet sich der 24-Zöller von Asus problemlos, auch die Helligkeitsverteilung geht mit durchschnittlich 9 Prozent Abweichung in Ordnung. Etwas gewöhnungsbedürftig präsentierten sich die Tasten der Bildschirmanzeige, die zumindest bei unserem Testmodell noch mit kleineren Verarbeitungsschwächen zu kämpfen hatten: Während unseres Tests verhakte sich einer der Knöpfe bei etwas zu festem Druck, sodass Einstellungen im Menü zum Geduldsspiel wurden. Die Bedienung des OSDs selbst geht leicht und eingängig von der Hand, bei den Tasten besteht jedoch noch Nachbesserungsbedarf. Ein nettes Gimmick ist die fest eingebaute Webcam mit 1,3 Megapixeln. Diese signalisiert den Betriebsstatus mittels einer blauen LED und eignet sich damit perfekt für Anwendungen wie Video-Telefonie. Fazit: Das Asus VK246H verfügt mit 24 Zoll über eine große Bildschirmdiagonale, ist für alle Anwendungsbereiche geeignet und hervorragend ausgestattet. Lediglich der Preis von rund 290 Euro könnte etwas niedriger ausfallen.

HYUNDAI W240D

Die breite Umrandung des Monitors erinnert aufgrund ihrer sanften Rundung anfänglich etwas an einen hochwertigen Bilderrahmen. Ebenfalls edel sind die berührungssensitiven Tasten zur Bedienung des OSDs. Allerdings hatten diese – insbesondere der Knopf zum Aufruf des Menüs – leichte Aussetzer und reagierten bei unserem Testgerät in manchen Fällen etwas schleppend.

Seltsam mutet auch die Entscheidung der Produktentwickler von Hyundai an, keinerlei Farbeinstellungen über das Monitormenü zuzulassen, zumindest wenn Sie das Display per DVI-Kabel anschließen. Die entsprechenden Farbeinstellungen sind dann schlichtweg nicht verfügbar. Wählen Sie hingegen die analoge

Reaktionstest (Praxistest)

- Alle Geräte sind uneingeschränkt zum Spielen geeignet.
- Die Reaktionszeiten des Acer G24 sind hervorragend.
- Der Syncmaster stellt Spiele trotz seiner 30 ms schlierenfrei dar.

Reaktionszeit in Millisekunden

Reaktionszeit in Millisekunden (TFT-Schlierentest)

Modell	ms (BESSER ◄)
Acer G24	21
Viewsonic VX2260wm	23
Novita 2602WHD	23
Hyundai W240D	25
Viewsonic VA2626WM	25
Benq E2200HD	26
Asus VK246H	26
Samsung SyncMaster 2343BW	30

Testumgebung: Maximale Helligkeit, Aufwärmzeit zwei Stunden, drei Testdurchläufe

FULL-HD IN DER PRAXIS

Manche aktuellen Monitore können mehr als andere – zum Beispiel Filme in Full-HD-Qualität abspielen.

Die Option der Wiedergabe hochauflösender Videos mit einer Auflösung von 1.920 x 1.080 – kurz HD-ready – ist mittlerweile ein zu Werbezwecken oft verwendetes Schlagwort. Tatsächlich ergibt sich daraus ein echter Mehrwert, den längst nicht alle aktuellen Geräte besitzen. Falls Ihr Monitor über entsprechende Fähigkeiten verfügt, ist es damit aber noch längst nicht getan. Um hochauflösende Filme richtig genießen zu können, benötigen Sie in der Regel auch ein entsprechendes Laufwerk. Nach dem Aussterben des HD-DVD-Formates kommen hierfür in erster Linie Blu-ray-Player infrage. Sie werden digital, also per DVI oder HDMI, mit dem Monitor verbunden und sorgen so in den meisten Fällen für ein einwandfreies und erstklassiges Filmerlebnis. Wenn Sie Ihren Monitor hingegen mittels eines älteren D-Sub-Kabels analog an Ihren PC anschließen, haben Sie eventuell mit einer verminderten Bildqualität zu rechnen. Wichtig ist, dass der Bildschirm das von Intel entwickelte Verschlüsselungsverfahren HDCP beherrscht, da es ansonsten zu Einschränkungen bei der Wiedergabe kommen kann. Diese reichen vom Abspielen des Videos in verminderter Auflösung bis hin zu der Möglichkeit, dass der entsprechende Film überhaupt nicht wiedergegeben wird. In unserem Test verfügten aber alle Geräte über HDCP-Funktionalität, sofern sie digital angesteuert wurden. Das analoge D-Sub-Kabel unterstützt hingegen kein HDCP.

Um die Darstellungsqualität eines Monitors bei der Wiedergabe von hochauflösenden Videos zu testen, verwendeten wir den Kurzfilm Elephants Dream. Dieser ist als Open-Source-Projekt entstanden und steht im Internet unter orange.blender.org zum freien Download bereit.

Um solche Videos wiederzugeben, muss der Bildschirm allerdings über eine native Auflösung von 1.920 x 1.080 Bildpunkten und ein Bildformat von 16:10 verfügen. Monitore mit einer anderen Auflösung sind gezwungen, das Bild zu interpolieren, also intern umzurechnen. Dies führt oftmals zu einer unschönen Artefaktbildung.

SO VIEL KOSTEN AKTUELLE WIDESCREEN-MONITORE

22 Zoll	
BenQ E2200HD	€ 180,-
Samsung Syncmaster T220	€ 195,-
24 Zoll	
LG Electronics Flatron W2452T	€ 245,-
Samsung Syncmaster T240	€ 280,-
26 Zoll	
Acer Office Line AL2623W	€ 455,-
FSC Amilo DY S3260W	€ 325,-
28 Zoll	
Hanns.G HG281DJ	€ 390,-
Samsung Syncmaster 275T	€ 925,-
30 Zoll	
LG Electronics Flatron W3000H	€ 1.030,-
Samsung Syncmaster 305T plus	€ 975,-

Beispiel: Preisverlauf des Samsung Syncmaster T220

Auf der Webseite unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware, www.pcgameshardware.de, haben Sie im Preisvergleich nicht nur die Möglichkeit, nachzuschlagen, was Ihr Lieblingsmodell momentan kostet, sondern Sie können sich auch den Preisverlauf der vergangenen Wochen und Monate ansehen.

Verbindungsart per D-Sub, können Sie nach Herzenslust auf die Kolorierungsoptionen zugreifen. Dieser Schritt ist insbesondere wegen der allgemein schlechteren Signalqualität des analogen Anschlusses fragwürdig.

Ein weiteres Manko: Bei der Bedienung des OSDs lassen sich die piepsenden Bestätigungstöne nicht abschalten. Diese sorgten während des Tests vereinzelt für Unmut bei uns. Bei den Anschlüssen hingegen hat der Hersteller keine Kosten gescheut und bestückt den W240D neben den üblichen Eingängen DVI, D-Sub und HDMI auch mit Komponenten-Buchsen. Ebenfalls sehr gut fallen die ergonomischen Eigenschaften des Hyundai aus. Insbesondere die Möglichkeit, die Höhe des Gerätes zu verstellen, sorgt für Pluspunkte. Alles in allem bietet der W240D eine gute Leistung, Ergonomie und eine herausragende Helligkeit, hat aber auch mit ein paar Kinderkrankheiten zu kämpfen. 335 Euro sind unter diesen Gesichtspunkten nicht gerade günstig.

VIEWSONIC VA2626WM

Der 26-Zoll-Riese protzt neben guten 25 Millisekunden Reaktionszeit mit seiner Helligkeit und deren Verteilung auf der Bildschirmoberfläche. So betrug die Abweichung in unserem Test durchschnittlich 2 Prozent – ein Spitzenwert. Leider geht die Leuchtkraft des Displays zulasten der Stromrechnung. Im hellsten Modus, welcher den Betrieb auch bei strahlendem Sonnenlicht ermöglicht, genehmigt sich der Monitor 95 Watt. Auch das ist ein Spitzenwert, leider aber im negativen Sinne. Im sparsamsten Eco-Modus zieht der Viewsonic-Bolide immerhin noch 55 Watt aus der Steckdose. Die Helligkeit reicht dann jedoch noch zum Spielen bei nicht übermäßig starkem Tageslicht. Für ein Display dieser Größe geht der Stromverbrauch insgesamt in Ordnung. Schließlich stecken insgesamt 18 Backlights in dem Panel, was auch die vorbildliche Helligkeitsverteilung erklärt. Zusammengefasst ein großes und preisgünstiges Display mit hervorragender Ausleuchtung. ❑

FAZIT: AKTUELLE LCDS

Bei den 26-Zöllern bietet der Viewsonic die beste Ausleuchtung, zieht aber auch den meisten Strom. Die beiden 22-Zoll-Displays von Viewsonic und Benq haben hingegen native Full-HD-Auflösung. Hyundai und Samsung sind die einzigen Hersteller unseres Testfeldes, deren Geräte eine gute Ergonomie bieten.

LCD-MONITORE

	22 Zoll		23 Zoll	24 Zoll
Produkt	**VX2260wm** (PC Games Preis-Leistung 2,03 03/2009)	**E2200HD**	**Syncmaster 2343BW**	**G24**
Hersteller (Webseite)	Viewsonic (www.viewsonic.de)	Benq (www.benq.de)	Samsung (www.samsung.de)	Acer (www.acer.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 170,-/sehr gut	Ca. € 180,-/sehr gut	Ca. € 230,-/gut	Ca. € 430,-/befriedigend
Anwendungsprofil	Office, Web, Multimedia, Spieler	Multimedia, Spieler	Office, Web, Multimedia, Spieler	Office, Web, Spieler
Ausstattung (20%)	**1,66**	**1,76**	**1,78**	**1,88**
Panel/Anschlüsse	TN/D-Sub, DVI (HDCP), HDMI (HDCP)	TN/D-Sub, DVI (HDCP), HDMI (HDCP)	TN/D-Sub, DVI (HDCP)	TN/D-Sub, DVI (HDCP), HDMI (HDCP)
Max. Auflösung/Pixelabstand	1.920 x 1.080/0,248 mm	1.920 x 1.080/0,248 mm	2.048 x 1.152/0,270 mm	1.920 x 1.200/0,270 mm
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	5 ms/intern	5 ms/intern	5 ms/intern	2 ms/intern
Gewicht/Maße	4,1 kg/51 x 41 x 21 cm	4,8 kg/40 x 51 x 16 cm	7,3 kg/55 x 41 x 25 cm	5,8 kg/58 x 45 x 26 cm
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	170/160 Grad	170/160 Grad	170/160 Grad	170/160 Grad
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	0 Grad/-5 Grad bis 20 Grad/0 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm	360 Grad/20 Grad/50 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm
TCO/Garantie	-/3 Jahre	03/3 Jahre	03/3 Jahre	03/2 Jahre
Sonstiges	Audio	Audio, Full-HD	Audio, Pivot	-
Eigenschaften (20%)	**2,48**	**2,56**	**2,40**	**2,81**
Diagonale/Kontrastverhältnis	54,6 cm (21,5 Zoll)/1.000:1	56 cm (22 Zoll)/1.000:1	58,4 cm (23 Zoll)/1.000:1	61 cm (24 Zoll)/50.000:1 (dynamisch)
Leistungsaufnahme*/Stand-by	31/6 Watt	39/7 Watt	42/1 Watt	85/1 Watt
Leistung (60%)	**2,00**	**2,07**	**2,04**	**1,82**
Gemessene Reaktionszeit	23 ms (maximal)	26 ms (maximal)	30 ms (maximal)	21 ms (maximal)
Overdrive (deaktivierbar)	Ja (ja)	Nein (nein)	Ja (ja)	Ja (nein)
Regelbereich Helligkeit	20 bis 180 cd/m²	87 bis 300 cd/m²	32 bis 270 cd/m²	118 bis 469 cd/m²
OSD (Schulnote)/Interpolation**	1,5/1,5	2,5/1,5	1,5/1,5	2,0/1,0
Helligkeitsverteilung (Schulnote)	1,5 (11 Prozent)	1,5 (9 Prozent)	1,0 (3 Prozent)	1,5 (7 Prozent)
Bildschärfe/Farbbrillanz (Schulnote)	1,0/2,0	1,0/2,0	1,0/2,0	1,0/1,5
Helligkeitsabweichung vom Monitormittelpunkt in Prozent (0-5, 6-10, 11-15, 16-100)	14 % / 6 % / 11 % 15 % / 0 % / 14 % 10 % / 9 % / 7 %	9 % / 8 % / 14 % 7 % / 0 % / 8 % 10 % / 7 % / 12 %	9 % / 3 % / 1 % 10 % / 0 % / 2 % 8 % / 3 % / 3 %	5 % / 4 % / 9 % 3 % / 0 % / 6 % 8 % / 8 % / 12 %
FAZIT	Wertung: **2,03** + Native Full-HD-Auflösung + Preis − Maximale Helligkeit	Wertung: **2,11** + Preis + Native Full-HD-Auflösung	Wertung: **2,06** + Ergonomie + Auflösung + Helligkeitsverteilung	Wertung: **2,03** + Farbdarstellung + Design − Ergonomie

* Helligkeit auf 100 Prozent ** (1.024 x 768/1.280 x 1.024)

EMPFEHLUNG DER REDAKTION

Novita 2602WHD

PC Games TOP-PRODUKT 1,97 03/2009

Die niedrige Reaktionszeit und die geringe Energieaufnahme zeichnen diesen Flachbildschirm aus.

Der 2602WHD des Herstellers Novita ist neben dem Viewsonic VA2626wm der zweite Riesenbildschirm mit 26 Zoll Bilddiagonale im Testfeld. Beide Geräte sind in puncto Anschaffungskosten mit 330 Euro vergleichsweise günstig, allerdings arbeitet der Novita mit rund 51 gemessenen Watt Stromverbrauch bei maximaler Helligkeit auf Dauer sparsamer. Dies macht sich auch bei der Ausleuchtung bemerkbar, deren Abweichung vom Bildschirmmittelpunkt mit durchschnittlichen 10 Prozent zwar immer noch gut ausfällt, aber deutlich hinter der Konkurrenz zurückbleibt. Die Spieletauglichkeit ist beim 2602WHD – ebenso wie bei der Konkurrenz – absolut in Ordnung. Allerdings reiht sich Novita leider in die Riege derjenigen Hersteller ein, die es nicht für nötig halten, ein DVI-Kabel mit in den Karton zu legen. Bei den heutigen Geräten ist das analoge D-Sub-Kabel aber nicht mehr ausreichend, da es nur eine ungenügende Bildqualität bietet.

FLACHER RIESE | 65 Zentimeter Bildschirmdiagonale und eine hohe Auflösung sorgen für viel Platz.

Fazit: Angesichts der Größe und des Energiebedarfs können Sie beim Kauf des Novita-Riesen kaum etwas falsch machen. (ms)

Preis: € 330,- ■ Preis-Leistung: Sehr gut ■ **Gesamtnote: 1,97**

EMPFEHLUNG DER REDAKTION

Viewsonic VX2260wm

PC Games PREIS-LEISTUNG 2,03 03/2009

Wenn Sie viel Monitor für wenig Geld suchen, dann treffen Sie mit dem VX2260wm eine gute Wahl.

Das Display von Viewsonic punktet vor allem mit seinen ordentlichen Reaktionszeiten von 23 Millisekunden. Daneben empfiehlt es sich in erster Linie für die Wiedergabe von HD-Videos, seiner Paradedisziplin. Die Farben unseres Testfilms stellte das Gerät jedenfalls knackig dar. Allerdings neigte das VX2260wm je nach Blickwinkel etwas zur Rotstichigkeit. Das Design des Bildschirms gefiel uns sehr gut, insbesondere der Display-Rahmen in Klavierlackoptik wirkt edel und eignet sich aufgrund seiner geringen Breite perfekt für den Betrieb mehrerer Bildschirme nebeneinander. Leider neigen derartige Kunststoffblenden bei längerem Gebrauch aber zu höherer Schmutzanfälligkeit. Weniger gut hat uns der blau beleuchtete An-/Ausknopf im unteren Mittelbereich des Gehäuses gefallen. Insbesondere bei nächtlichen Spiel-Sessions wirkt dieser zu grell.

FÜR CINEASTEN | Das LCD bietet DVI und HDMI mit HDCP-Unterstützung für HD-Filme.

Fazit: Für rund 170 Euro bekommen Sie mit dem VX2260wm einen voll spieletauglichen Flachbildschirm, dem auch hochauflösendes Videomaterial keine Probleme bereitet. Dafür bietet er aber einen geringen Pixelabstand. (ms)

Preis: € 170,- ■ Preis-Leistung: Sehr gut ■ **Gesamtnote: 2,03**

LCD-MONITORE

	24 Zoll		26 Zoll	
Produkt	**VK246H**	**W240D**	**2602WHD** (PC Games TOP-PRODUKT 1,97 03/2009)	**VA2626wm**
Hersteller (Webseite)	Asus (www.asus.de)	Hyundai (www.hyundaiq.de)	Novita (www.novita.ag)	Viewsonic (www.viewsonic.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 290,-/gut	Ca. € 335,-/gut	Ca. € 330,-/sehr gut	Ca. € 330,-/sehr gut
Anwendungsprofil	Multimedia, Web, Spieler	Office, Web, Spieler	Office, Web, Spieler	Office, Web, Spieler
Ausstattung (20%)	**1,51**	**1,73**	**1,64**	**1,71**
Panel/Anschlüsse	TN/D-Sub, DVI (HDCP), HDMI (HDCP)	TN/D-Sub, DVI (HDCP), HDMI (HDCP), Komponente	TN/D-Sub, DVI (HDCP), HDMI (HDCP)	TN/D-Sub, DVI (HDCP), HDMI (HDCP)
Max. Auflösung/Pixelabstand	1.920 x1 .080/0,270 mm	1.920 x 1.200/0,270 mm	1.920 x 1.200/0,286 mm	1.920 x 1.200/0,282 mm
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	2 ms/intern	2 ms/intern	5 ms/intern	5 ms/intern
Gewicht/Maße	5,5 kg/57 x 43 x 23 cm	10 kg/58 x 46 x 24 cm	8,3 kg/60 x 46 x 24 cm	7,4 kg/60 x 48 x 25 cm
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	170/160 Grad	160/160 Grad	170/160 Grad	170/160 Grad
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	0 Grad/25 Grad/0 mm	45 Grad/35 Grad/125 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm
TCO/Garantie	-/3 Jahre	-/3 Jahre	-/3 Jahre	03/3 Jahre
Sonstiges	Audio, Webcam	Audio, Pivot	Audio	Audio
Eigenschaften (20%)	**2,49**	**2,83**	**2,64**	**3,26**
Diagonale/Kontrastverhältnis	61 cm (24 Zoll)/1.000:1	61 cm (24 Zoll)/3.000:1	65 cm (26 Zoll)/1.000:1	65 cm (26 Zoll)/800:1
Leistungsaufnahme*/Stand-by	44/1,5 Watt	79/1 Watt	51/6,6 Watt	95/10 Watt
Leistung (60%)	**2,10**	**2,18**	**1,87**	**1,77**
Gemessene Reaktionszeit	26 ms (maximal)	25 ms (maximal)	23 ms (maximal)	25 ms (maximal)
Overdrive (deaktivierbar)	Ja (ja)	Ja (nein)	Ja (nein)	Nein (nein)
Regelbereich Helligkeit	65 bis 242 cd/m²	319 bis 510 cd/m²	47 bis 295 cd/m²	45 bis 304 cd/m²
OSD (Schulnote)/Interpolation**	3,0/1,5	1,5/2,0	1,5/2,0	1,5/1,0
Helligkeitsverteilung (Schulnote)	1,5 (9 Prozent)	1,5 (9 Prozent)	1,5 (10 Prozent)	1,0 (2 Prozent)
Bildschärfe/Farbbrillanz (Schulnote)	1,0/2,0	1,0/2,0	1,0/2,0	1,0/1,5
Helligkeitsabweichung vom Monitormittelpunkt in Prozent (0-5, 6-10, 11-15, 16-100)	15 % / 9 % / 14 % 9 % / 0 % / 9 % 8 % / 4 % / 6 %	9 % / 8 % / 14 % 7 % / 0 % / 8 % 10 % / 7 % / 12 %	13 % / 6 % / 11 % 15 % / 0 % / 9 % 13 % / 4 % / 8 %	4 % / 1 % / 8 % 1 % / 0 % / 6 % 3 % / 2 % / 1 %
FAZIT	Wertung: **2,06** + Ausstattung + Native Full-HD-Auflösung − OSD-Tasten	Wertung: **2,22** + Ausstattung + Ergonomie	Wertung: **1,97** + Preis + Energiebedarf	Wertung: **2,06** + Preis + Helligkeitsverteilung − Standard-Verbrauch

* Helligkeit auf 100 Prozent ** (1.024 x 768/1.280 x 1.024)

GEGENSCHLAG | Mit moderner 45-Nanometer-Technik, mehr Cache und höherer Taktfrequenz attackiert der neue Phenom II Intels Yorkfield-Riege.

Der Phenom-Nachfolger im Test

Von: Henner Schröder/
Daniel Möllendorf

Der erste Phenom hatte einen schweren Stand gegen Intels schnelle Yorkfield-Armada. Jetzt greift sein Nachfolger an!

Agena: So lautete der Codename des ersten Phenom-Prozessors. Agena, so heißt außerdem ein Gestirn im Sternbild Zentaur, wenn auch nur das zweithellste. Der Phenom II trägt die interne Bezeichnung Deneb, mit ihm will AMD alles besser machen. Die Zeichen stehen gut: Auch Deneb ist ein Stern, zu sehen im Sternbild Schwan – und dort strahlt er am hellsten.

ENTER THE DRAGON

Dabei ist der Prozessor doch gar nicht mehr so wichtig. Seit der Übernahme des Grafik- und Chipsatz-Entwicklers Ati sieht sich AMD nicht mehr als bloßes Prozessorhaus, sondern als Plattformanbieter: Es gehe heute weniger darum, den schnellste Prozessor zu haben, erklärt AMDs Pressesprecher Michael Schmid. Viel wichtiger sei es, ein schnelles System zum guten Preis anzubieten. Die Spider-Plattform sollte Ausdruck dieser Philosophie sein, sie bestand aus einem Phenom X4 der ersten Generation samt Radeon HD 3000 und AMD-7er-Chipsatz. Nur Letzterer bleibt, wenn die Spinne jetzt einem Drachen weicht: Die neue Dragon-Plattform setzt auf den neuen Phenom II X4 und eine Radeon der HD-4000-Klasse. Chipsatz und Karte sind längst bekannt – kommen wir also zum Herzen des Drachen.

KLEINER IST BESSER

Der erste Phenom war eine Neuentwicklung auf Basis der K10-Architektur, für die AMD erstmals vier Prozessorkerne plus L3-Cache auf einem Stück Silizium unterbrachte. Sein Nachfolger dagegen ist ein eher evolutionärer Schritt, wichtigste Änderung: Statt 65-Nanometer-Strukturen verwendet er die 45-Nanometer-Technik, was wie schon bei Intels Penryn-Familie die Leistungsaufnahme senkt und höhere Taktfrequenzen sowie theoretisch eine höhere Produktionsausbeute erlaubt. In den Genuss des neuen Fertigungsverfahrens der Dresdner Fab 36 (AMDs Halbleiterwerk am Standort Dresden) kam zuvor schon die neue Opteron-Generation mit Shanghai-Kern. Doch bei der Schrumpfkur blieb es nicht, AMD spendierte dem Phenom II auch einige weitere Verbesserungen, die das Leistungsduell mit Intel wieder spannender machen sollen.

PHENOM-AMPHETAMINE

Eine wichtige Leistungsgröße ist der Cache, jener schnelle Datenpuffer zwischen Prozessorregistern und Arbeitsspeicher. Der Level-2-Cache bleibt bei 512 kB pro Prozessorkern und damit doppelt so groß wie in Intels Core-i7-Reihe. Beide setzen zusätzlich auf eine dritte Cache-Stufe, die alle vier Kerne nutzen. Diesen L3-Cache vergrößerte AMD für den Phenom II von 2 auf 6 MB. Beim Core i7 ist er zwar nochmals 2 MB größer, dieser arbeitet im Gegensatz zur AMD-Variante jedoch inklusiv, das heißt: Er hält stets auch den Inhalt des L1- und des L2-Caches vor, während er im Phenom überwiegend exklusiv arbeitet, also auf die doppelte Datenbevorratung verzichtet. Dadurch fallen manche Zugriffe langsamer aus als bei Intel, dafür ist jedoch die verfügbare Kapazität höher.

Erhöht wurde auch die Zahl der Arbeitsschritte, die der Prozessor mit jedem Takt ausführt, die sogenannte IPC-Rate (Instructions per Second, Befehle pro Sekunde). Laut AMD soll allein diese Verbesserung der Effizienz für etwa 5 Prozent mehr Leistung sorgen. Hat der Chip hingegen wenig zu tun, braucht er weniger Strom als zuvor – Energieeffizienz war selbstverständlich auch eines der wichtigsten Entwicklungsziele. Die letzte Maßnahme zur Steigerung der Performance ist weni-

ger subtil: Der Phenom II arbeitet mit höheren Frequenzen. Litt der erste Phenom noch unter einer eklatanten Taktschwäche, kommt sein Nachfolger aus dem Stand auf 3 Gigahertz, arbeitet also um 400 Megahertz schneller als das Topmodell der Agena-Reihe, der Phenom X4 9950 BE mit 2,6 Gigahertz. Und dabei wird es nicht bleiben, denn der 45-Nanometer-Fertigungsprozess verschafft dem Neuen ungeahnte Taktreserven: Ein Vorserienexemplar brachte es bei Stickstoffkühlung auf mehr als 6 Gigahertz. Solche Werte sind zwar weit von jeder Praxistauglichkeit entfernt, dürfen aber als Indikator für die Taktfreudigkeit des frischen Siliziums gelten: Den ersten Phenom brachten auch Übertaktungskünstler kaum über 4 Gigahertz hinaus.

PHENOM II: DIE MODELLE

Zwei Modelle treten zum Start am 8. Januar 2009 an: der Phenom II X4 940 BE mit 3 Gigahertz und der 920 mit 2,8 Gigahertz. AMD setzt also auf das gleiche Nummernschema wie Intel beim Core i7, den es ebenfalls mit diesen Kennzahlen gibt – was den Vergleich aber nicht gerade erleichtert, denn die beiden 940er liegen keineswegs auf gleicher Höhe. Der Intel-Chip ist ja fast doppelt so teuer. Gegen den Core i7 tritt der Phenom II trotz auffälliger Namensverwandtschaft ohnehin nicht an, denn Intels neue Plattform bedient ein anderes Marktsegment, das der High-End-Spielerechner und der Server. Auf den Massenmarkt zielen dagegen erst die kommenden Havendale- und Lynnfield-Prozessoren ab, die – vielleicht als Core i5 – in wenigen Monaten mit einem eigenen Sockel und deutlich günstigeren Hauptplatinen antreten. Bis dahin muss sich der Phenom II mit dem Core 2 Quad der Yorkfield-Generation messen.

PHENOM II: SOCKELKUNDE

Wie gehabt sitzt der Phenom II auf dem Sockel AM2+, sein Speichercontroller arbeitet ausschließlich mit DDR2-Speicher. Viele Phenom-Nutzer, die bereits eine Hauptplatine mit aktuellem AMD- oder Nvidia-Chipsatz besitzen, können also nun auf den Nachfolger umsteigen, ohne in eine neue Platine, einen anderen Kühler oder DDR3-Arbeitsspeicher investieren zu müssen. Welche Mainboards schon jetzt bereit sind für die 45-Nanometer-Technik, verrät Ihnen unsere Tabelle rechts.

Doch beim Sockel AM2+ soll es nicht ewig bleiben: Womöglich schon Anfang Februar wird AMD den Sockel AM3 samt passenden Prozessoren nachreichen. Diese AM3-Phenoms werden zwar auch auf den älteren AM2+-Platinen funktionieren, sind dort aber auf DDR2-RAM beschränkt – erst auf AM3-Mainboards lassen sie sich mit DDR3-Hauptspeicher kombinieren. Die ersten zwei Phenom-II-Modelle für den Sockel AM2+ sind weniger flexibel, sie arbeiten ausschließlich auf AM2+-Platinen mit DDR2-RAM. Das klingt verwirrend, lässt sich aber auf eine einfache Formel bringen: AM3-Prozessoren sind abwärts-, AM2+-Modelle aber nicht aufwärtskompatibel.

PHENOM II: AUSBLICK

Die AM3-Phenoms mit Deneb-Kern erhalten wahrscheinlich eigene Modellnummern von 910 bis 945 und Gerüchten zufolge eine von 125 auf 95 Watt gesenkte Thermische Verlustleistung (TDP), die wohl durch eine neue Prozessorrevision erreicht wird; diese wird möglicherweise auch das Taktpotenzial steigern. Doch damit ist es nicht getan, AMD will sein 45-Nanometer-Angebot zügig ausbauen: Es folgen günstigere Vierkerner mit nur 2 MB L2-Cache (Propus), Dreikerner namens Heka sowie die Athlon-X2-Modelle Rana mit drei und Regor mit zwei Kernen, die ohne L3-Cache auskommen und wohl zur Jahresmitte den just eingeführten Kuma beerben – einen Test dieses Prozessors, der noch aus 65-Nanometer-Fertigung stammt, finden Sie in diesem Artikel. Alle Informationen über die Zukunft der Phenom-II-Linie sind aber noch unbestätigt, sie können sich außerdem in den nächsten Monaten noch ändern.

EIN WÜRDIGER NACHFOLGER?

Doch lohnt es sich, diese neuen Modelle abzuwarten? Oder ist schon der jetzt erschienene Phenom II das, was sein Vorgänger hätte sein sollen: ein würdiger Kontrahent für Intels Core 2, mindestens ebenso schnell und dabei günstiger? Die Preise zumindest fallen verlockend aus, jetzt muss nur noch die Leistung stimmen. Auf den folgenden Seiten stellen wir unsere Testergebnisse und Beobachtungen vor – und dann werden wir sehen, ob der Deneb so hell strahlt wie sein Namenspatron am Himmel. ❑

MODELLVERGLEICH

Prozessor	Codename	Kernzahl/ Sockel	Takt (GHz)	L2-Cache	L3-Cache	TDP	Preis (8.1.09)
Phenom II X4 940 BE	Deneb	4/AM2+	3,0	2 MB	6 MB	125 W	€ 270,-
Phenom II X4 920	Deneb	4/AM2+	2,8	2 MB	6 MB	125 W	€ 230,-
Phenom X4 9950 BE	Agena	4/AM2+	2,6	2 MB	2 MB	125/ 140 W	€ 150,-

MAINBOARD-KOMPATIBILITÄT: PHENOM II

Chipsatz	Mainboard
Asrock	
790GX	AOD790GX
780G	A780GXE
770	A770DE, A770Crossfire
Nforce 780a SLI	K10N780SLIX3-WiFi
Asus	
790GX	M3A78-T
790FX	M3A79-T Deluxe
780G	M3A78-EM, M3A78-VM, M3A78 PRO, M3A-H/HDMI
770	M3A78
Nforce 780a SLI	Crosshair II Formula, M3N-HT Deluxe/HDMI
Biostar	
790GX	TA790GXB A2+ 6.x, TA790GX3 A2+ 5.x, TA790GX XE 5.x
780G	TA780G M2+ HP 6.x
Nforce 720a	TF720 A2+ 6.x
Nforce 780a	TPower N750 5.X
DFI	
790GX	LANPARTY JR 790GX-M2RS, LANPARTY DK 790GX-M2RS
790FX	LANPARTY DK 790FX-M2RS, LANPARTY DK 790FXB-M2RS
Elitegroup	
790GX	A790GXM-A (V1.0)
780G	A780GM-A Ultra (V1.0), A780GM-A (V1.1), A780GM-M (V1.0)
780V	A780VM-M2 (V1.0), A780VM-M3 (V1.0), A780GM-A (V1.0)
Gigabyte	
790GX	MA790GP-DS4H
790FX	MA790FX-DQ6, MA790FX-DS5
790X	MA790X-DS4
780G	MA78GM-DS2HP (2.1), MA78GM-DS2H, MA78GM-S2HP
770	GA-MA770-DS3P (2.0), GA-MA770-DS3, GA-MA770-S3
MSI	
790GX	DKA790GX Platinum, DKA790GX, KA790GX, KA790GX-M
790FX	K9A2 Platinum
790X	K9A2 CF
780G	KA780G, KA780G-M, KA780GM2, KA780GM, KA780GM-M,
770	K9A2 Neo-F, K9A2 Neo2
NF 780a SLI	K9N2 Diamond
NF 750a SLI	K9N2 SLI Platinum, K9N2 Zilent

Leistungsaufnahme

- Der Phenom II ist sparsamer als der erste Phenom.
- Im Leerlauf beträgt die Ersparnis 16 bis 24 Prozent.
- Unter Last sind es immerhin noch 13 Prozent.

Legende: Leerlauf / Prozessorlast (Prime 95)

Leistungsaufnahme ganzes System – Sparfunktionen an

BESSER ◄ | Watt

Prozessor	Leerlauf	Prozessorlast (Prime 95)	PREIS
Phenom II X4 940 BE (3,0 GHz)	113 (-16 %)	207 (-13 %)	270,-
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz)	135 (Basis)	239 (Basis)	160,-
Phenom X4 9950 BE OC (3,0 GHz)	136 (+1 %)	246 (+3 %))	160,-

Leistungsaufnahme ganzes System – Sparfunktionen aus

BESSER ◄ | Watt

Prozessor	Leerlauf	Prozessorlast (Prime 95)	PREIS
Phenom II X4 940 BE (3,0 GHz)	136 (-24 %)	208 (-13 %)	270,-
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz)	179 (Basis)	240 (Basis)	160,-
Phenom X4 9950 BE OC (3,0 GHz)	180 (+1 %)	246 (+2 %)	160,-

System: Geforce GTX 280 (1 GB), 4.096 MB DDR2-1066-Speicher, 790GX, Vista x64, Geforce 177.83

3D Mark Vantage

- Diesen synthetischen Test dominiert der Core i7-920.
- Der Phenom II schlägt hier den Core 2 Quad.
- Die beiden Zweikernprozessoren sind ohne Chance.

Standardeinstellungen | Minimum-Fps

3D Mark Vantage CPU-Score

BESSER ▶ Punkte	0 – 8.000 – 16.000	PREIS
Core i7-920 (2,67 GHz, DDR3-1066)	16.459 (+257 %)	260,-
Phenom II X4 940 BE (3,0 GHz, DDR2-1066)	12.398 (+169 %)	270,-
Core 2 Quad Q9550 (2,83 GHz, DDR2-1066)	11.728 (+154 %)	290,-
Phenom II X4 920 (2,8 GHz, DDR2-1066)	9.773 (+112 %)	230,-
Phenom X4 9950 BE OC (3,0 GHz, DDR2-1066)	9.746 (+111 %)	160,-
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz, DDR2-1066)	8.570 (+86 %)	160,-
Core 2 Duo E8600 (3,33 GHz, DDR2-1066)	6.494 (+41 %)	220,-
Athlon 64 X2 6000+ (3 GHz, DDR2-800)	4.609 (Basis)	70,-

System: Geforce GTX 280 (1 GB), 4.096/6.144 MB RAM, 790GX/P45/X58, Vista x64, Geforce 177.83

Ältere Spiele

- Bis auf **Call of Duty 4** liegt der Core i7 bei jedem Spiel vorn.
- Der Phenom II und der Q9550 befinden sich eng beisammen.
- Auch mit 3 GHz erreicht der X4 9950 den Phenom II nicht.

1.280 x 1.024, kein FSAA/AF | Minimum-Fps

Race Driver: Grid (Patch 2) – Spielszene

BESSER ▶ Fps	0 – 20 – 40 – 60 – 80 – 100 (Flüssig spielbar)	PREIS
Core i7-920 (2,67 GHz, DDR3-1066)	97 (+98 %)	260,-
Phenom II X4 940 BE (3,0 GHz, DDR2-1066)	85 (+73 %)	270,-
Phenom II X4 920 (2,8 GHz, DDR2-1066)	82 (+67 %)	230,-
Core 2 Quad Q9550 (2,83 GHz, DDR2-1066)	79 (+61 %)	290,-
Core 2 Duo E8600 (3,16 GHz, DDR2-800)	76 (+55 %)	220,-
Phenom X4 9950 BE OC (3,0 GHz, DDR2-800)	75 (+53 %)	150,-
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz, DDR2-800)	66 (+35 %)	150,-
Athlon 64 X2 6000+ (3,0 GHz, DDR2-800)	49 (Basis)	70,-

World in Conflict v1.007 – DX9 – Interner Benchmark

BESSER ▶ Fps	0 – 20 – 40 – 60 – 80 (Bed. / Flüssig spielbar)	PREIS
Core i7-920 (2,67 GHz, DDR3-1066)	75 (+103 %)	260,-
Core 2 Duo E8600 (3,16 GHz, DDR2-800)	59 (+59 %)	220,-
Core 2 Quad Q9550 (2,83 GHz, DDR2-1066)	56 (+51 %)	290,-
Phenom II X4 940 BE (3,0 GHz, DDR2-1066)	56 (+51 %)	270,-
Phenom II X4 920 (2,8 GHz, DDR2-1066)	49 (+32 %)	230,-
Phenom X4 9950 BE OC (3,0 GHz, DDR2-800)	45 (+22 %)	150,-
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz, DDR2-800)	40 (+8 %)	150,-
Athlon 64 X2 6000+ (3,0 GHz, DDR2-800)	37 (Basis)	70,-

Call of Duty 4 v1.7 – „Im Sumpf"-Spielstand

BESSER ▶ Fps	0 – 20 – 40 – 60 – 80 – 100 – 120 (Flüssig spielbar)	PREIS
Core 2 Quad Q9550 (2,83 GHz, DDR2-1066)	116 (+71 %)	290,-
Phenom II X4 940 BE (3,0 GHz, DDR2-1066)	113 (+66 %)	270,-
Phenom II X4 920 (2,8 GHz, DDR2-1066)	105 (+54 %)	230,-
Phenom X4 9950 BE OC (3,0 GHz, DDR2-800)	104 (+53 %)	150,-
Core 2 Duo E8600 (3,16 GHz, DDR2-800)	103 (+51 %)	220,-
Core i7-920 (2,67 GHz, DDR3-1066)	95 (+40 %)	260,-
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz, DDR2-800)	94 (+38 %)	150,-
Athlon 64 X2 6000+ (3,0 GHz, DDR2-800)	68 (Basis)	70,-

Crysis v1.21 – DX10 – CPU-Benchmark 2

BESSER ▶ Fps	0 – 10 – 20 – 30 – 40 – 50 – 60 (Bed. / Flüssig spielbar)	PREIS
Core i7-920 (2,67 GHz, DDR3-1066)	54 (+46 %)	260,-
Core 2 Duo E8600 (3,16 GHz, DDR2-800)	54 (+46 %)	220,-
Phenom II X4 940 BE (3,0 GHz, DDR2-1066)	51 (+38 %)	270,-
Phenom II X4 920 (2,8 GHz, DDR2-1066)	51 (+38 %)	230,-
Phenom X4 9950 BE OC (3,0 GHz, DDR2-800)	51 (+38 %)	150,-
Core 2 Quad Q9550 (2,83 GHz, DDR2-1066)	50 (+35 %)	290,-
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz, DDR2-800)	43 (+16 %)	150,-
Athlon 64 X2 6000+ (3,0 GHz, DDR2-800)	37 (Basis)	70,-

System: Geforce GTX 280 (1 GB), 4.096/6.144 MB RAM, 790GX/P45/X58, Vista x64, Geforce 177.83

Leistung analysiert

Schluss mit Spekulationen! Wir zeigen, wie schnell der neue Phenom II wirklich ist!

Wer bereits neugierig die Benchmark-Diagramme auf diesen Seiten studiert hat, weiß: Die beiden ersten Phenom-II-Prozessoren sind schnell und schlagen die alte Phenom-Garde teilweise deutlich. Die 3-Gigahertz-Variante Phenom II X4 940 BE liegt auf dem Niveau von Intels vergleichbar teurem Core-2-Quad-Modell Q9550. Um ihn zu überholen, reicht es in den meisten Spieletests allerdings nicht ganz. Ist der Phenom II damit unattraktiv für Spieler? Sicher nicht. Wir fassen unsere Messwerte und subjektiven Erfahrungen beim Test zusammen und wagen dann ein erstes Urteil über den Phenom II.

Doch was soll der Neue nun eigentlich kosten? Laut vorangegangenen AMD-Präsentationen lag der geplante Preis für den Phenom II X4 940 BE mit 3 Gigahertz bei 275 US-Dollar, die 2,8-Gigahertz-Version Phenom II X4 920 sollte 235 Dollar kosten. Seit dem offiziellen Verkaufsstart am 8. Januar sind die beiden Modelle dann mit ca. 230 Euro (X4 920) beziehungsweise ca. 270 Euro (X4 940 BE) bei diversen Online-Shops gelistet.

DAS TESTVERFAHREN

Bei unseren umfangreichen Tests haben wir uns dafür entschieden, mit möglichst vielen Spielen und Anwendungen die Leistung des Phenom II zu überprüfen und dafür die Anzahl der getesteten Prozessoren auf acht besonders interessante Modelle zu beschränken. Dementsprechend haben wir alle Testkandidaten mit acht aktuellen Spielen und vier Anwendungen sowie dem synthetischen 3D Mark Vantage geprüft.

BENCHMARK-AUSWAHL

Die Spieletests haben wir aufgeteilt: Zunächst jagten wir die Phenom-II-Modelle durch unsere „Spieleklassiker". Dazu gehören **Race Driver: Grid** sowie **World in Conflict**, die beide erfahrungsgemäß von mehr als zwei Prozessorkernen profitieren, sowie **Crysis** und **Call of Duty 4: Modern Warfare**. Um die neuen Werte mit den bisher ermittelten vergleichen zu können, kam wieder eine Geforce GTX 280 zum Einsatz. Natürlich wollten wir auch untersuchen, was der Phenom II X4 940 BE und der X4 920 bei neueren Spielen leisten. Daher prüften wir sie anhand der Top-Titel **Left 4 Dead (dt.)**, **Fallout 3** und **Far Cry 2**. Hinzu kam die immens populäre Gangstersimulation **Grand Theft Auto 4**, die ungewöhnlich hohe Ansprüche an den Prozessor stellt. Für diese neueren Titel kam eine Radeon HD 4870 mit 1.024 MB Videospeicher zum Einsatz – so konnten wir nicht nur den Prozessor, sondern gleich die ganze Dragon-Plattform testen. Außerdem testeten wir diese Titel zusätzlich in der Auflösung 1.680 x 1.050 bei aktivem Anti-Aliasing und anisotroper Filterung; bei dieser Einstellung limitiert zwar meist die Grafikkarte, doch sie ist näher an der Spielepraxis dran.

„ALTE" SPIELE

Auch wenn einige unserer „Klassiker" noch aus dem Jahr 2007 stammen, fordern sie moderne Hardware – das gilt vor allem für den Primus im Ego-Shooter-Genre: **Crysis**. Dieses Spiel ist jedoch selbst im CPU-Benchmark grafiklimitiert, weshalb hier alle Prozessoren bis auf den Phenom X4 9950 BE bei Standardtakt sowie den Athlon X2 6000+ auf ähnlich hohem Niveau liegen. An der Spitze: der kleinste Core i7 und der schnellste Zweikerner; **Crysis** bevorzugt hohe Taktraten und profitiert offenbar von den 6 GB DDR3-Speicher des i7-Systems, mehr als zwei Kerne braucht der Titel nicht. Das gilt zwar eigentlich nicht für das Echtzeitstrategiespiel **World in Conflict**, doch auch hier zeigt sich dasselbe Bild: Vorn liegt der Core i7, dahinter folgt mit großem Abstand der Core 2 Duo E8600. Auch hier kommen der Q9550 und der Phenom II X4 940 BE auf dasselbe Ergebnis – das diesmal klar besser ausfällt als beim alten Phenom; selbst wenn wir diesen auf 3 Gigahertz übertakten, liegt er noch hinter dem X4 920 mit 2,8 Gigahertz. **World in Conflict** scheint den L3-Cache zu lieben.

Das Rennspiel **Race Driver: Grid** scheint noch mehr vom L3-Cache zu profitieren, denn auch hier liegt der i7-920 vorn. Dahinter rangieren die beiden Phenom-II-Modelle, die sich nicht nur von ihrem Vorgänger absetzen, son-

dern diesmal auch vom Q9550. Letzterer wiederum dominiert den Shooter **Call of Duty 4**, der Abstand zum X4 940 ist hier aber gering. Interessanterweise kommt der Core i7 mit diesem Test nicht klar, er liegt nur knapp vor den beiden Zweikernern.

Alles in allem sehen wir die praktisch gleich teuren Kontrahenten Phenom II X4 940 BE und Core 2 Quad Q9550 auf gleicher Höhe; lassen wir den i7 außer Acht, dessen Plattform einer anderen Preisklasse entstammt, sind sie die besten Spieleprozessoren im Testfeld. Das Duell „Alt gegen Neu" entscheidet der Phenom II klar für sich: Gegenüber dem auf 3,0 Gigahertz übertakteten Phenom X4 9950 BE gewinnt der ebenso schnell laufende X4 940 in jedem Spiel ungefähr 10 Bilder pro Sekunde (Fps), wenn wir vom grafiklimitierten **Crysis** einmal absehen. Die feinen Verbesserungen der Deneb-Architektur zahlen sich also aus.

EXTREMFALL GTA 4

Den Anfang der neuen Spiele macht der Rockstar-Titel, der sowohl ein exquisites Spiel als auch ein optimaler CPU-Benchmark ist, da dessen Engine für Mehrkernprozessoren optimiert ist. Zum Verkaufsstart verärgerten jedoch aufdringliche Kopierschutzmaßnahmen, regelmäßige Abstürze und eine erschreckend niedrige Performance die ersten Käufer. Wir haben alle Tests mit dem ersten Patch durchgeführt, Abstürze traten damit während des Tests zum Glück nicht mehr auf. Im Grafikmenü setzten wir alle Einstellungen auf den jeweiligen Maximalwert, lediglich die Sichtweite reduzierten wir auf 50 Prozent. Damit sieht **GTA 4** immerhin noch besser aus als auf den Konsolen, stellt aber auch höchste Anforderungen an den Prozessor. Die schnellste Zweikern-Variante, der Core 2 Duo E8600 mit 3,3 Gigahertz, schafft lediglich 29 Fps – das ist nur für Hartgesottene spielbar.

Die Engine profitiert enorm von mehr als zwei CPU-Kernen. So ist bereits der Phenom X4 9950 BE mit lediglich 2,6 Gigahertz deutlich schneller als der E8600. Beide Phenom-II-CPUs liefern in diesem Test ein gutes Ergebnis: Der Phenom II X4 920 mit 2,8 Gigahertz ist in 1.280 x 1.024 genauso schnell wie der erste Phenom mit 3 Gigahertz. Als wir die Auflösung auf 1.680 x 1.050 setzen, überholt er den Vorgänger sogar deutlich.

Grundsätzlich verlieren manche Prozessoren in der höheren Auflösung trotz gleicher Grafikkarte mehr Leistung als andere – eine **GTA 4**-Eigenart, die wir bisher bei keinem anderen vergleichbaren Titel beobachteten. Dabei ist zu bedenken, dass **GTA 4** derzeit keine Kantenglättung unterstützt, bei der höchsten Detailstufe ist zudem stets anisotrope Filterung aktiv. Die Unterschiede zwischen den beiden Einstellungen sind daher nicht so groß wie bei anderen Spielen, die wir mit 1.280 x 1.024 ohne FSAA/AF sowie 1.680 x 1.050 samt 4 x FSAA und 16:1 AF getestet haben.

Der Phenom II X4 940 BE schlägt nicht nur seinen Vorgänger, in 1.680 x 1.050 ist er auch schneller als das Intel-Pendant Q9550. In der geringeren Auflösung liegen beide noch praktisch gleichauf. Der Core-i7-Architektur liegt **GTA 4** allerdings besonders gut: Obwohl der i7-920 mit nur 2,67 Gigahertz arbeitet, lässt er alle anderen Prozessoren deutlich hinter sich. Der Test macht deutlich, was die Intel-Architektur kann, wenn es bei einem Spiel weniger auf die Grafikkarte und dafür deutlich mehr auf die Prozessorleistung ankommt – und widerlegt unsere anfänglichen Vermutungen, die Nehalem-Architektur sei nur etwas für Server.

FAR CRY 2: KOPF AN KOPF

Auch die Dunia-Engine von **Far Cry 2** skaliert dank vieler paralleler Threads mit mehr als zwei Kernen. Anders als bei **GTA 4** spielt auch die Grafikkarte eine wichtige Rolle. Dementsprechend sind fast alle getesteten Prozessoren in 1.680 x 1.050 mit vierfacher Kantenglättung gleich schnell. Einzige Ausnahme ist der alte Athlon 64 X2 6000+. Doch auch er ist nur wenige Bilder pro Sekunde langsamer als die übrigen CPUs. Genau wie **GTA 4** wendet **Far Cry 2** in der höchsten Detailstufe selbstständig die anisotrope Filterung an. Dabei kommt ein eigener Modus zum Einsatz, der laut den Entwicklern nur dort wirkt, wo es sich lohnt. Ergo war auch bei unseren Tests mit der Auflösung 1.280 x 1.024 stets AF aktiv. In dieser Auflösung liegen beide Phenom-II-Modelle praktisch gleichauf, beim Core 2 Quad Q9550 und beim Core i7-920 sind die durchschnittlichen Fps-Werte nur geringfügig höher als die der AMD-Modelle. Die wichtigen Minimum-Fps-Werte steigen hingegen beim Core i7 im Vergleich zu den übrigen Prozessoren deutlich an.

Neue Spiele

- Der Core i7-920 gewinnt auch in diesem Test.
- Der Core 2 Quad liegt hier stets vor dem Phenom II.
- Vor allem bei hoher Qualität limitiert meist der Grafikchip.

Legende: 1.280 x 1.024, kein FSAA/AF · 1.680 x 1.050, 4 x FSAA/16:1 AF · Minimum-Fps

BESSER ▶ Fps — BEDINGT SPIELBAR / FLÜSSIG SPIELBAR

GTA 4, Patch 1 – Spielszene (kein FSAA/Standard-AF)

Prozessor	1.280 x 1.024	1.680 x 1.050	Preis
Core i7-920 (2,67 GHz, DDR3-1066)	55 (+162 %)	43 (+153 %)	260,-
Core 2 Quad Q9550 (2,83 GHz, DDR2-1066)	41 (+95 %)	35 (+106 %)	290,-
Phenom II X4 940 BE (3,0 GHz, DDR2-1066)	40 (+90 %)	37 (+118 %)	280,-
Phenom II X4 920 (2,8 GHz, DDR2-1066)	38 (+81 %)	36 (+112 %)	240,-
Phenom X4 9950 BE OC (3,0 GHz, DDR2-1066)	38 (+81 %)	33 (+94 %)	160,-
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz, DDR2-1066)	34 (+62 %)	31 (+82 %)	160,-
Core 2 Duo E8600 (3,33 GHz, DDR2-1066)	29 (+38 %)	27 (+59 %)	220,-
Athlon 64 X2 6000+ (3,0 GHz, DDR2-800)	21 (Basis)	17 (Basis)	70,-

Far Cry 2 v1.01, DX10, Ultra hoch, „Ranch Small" (AF aktiv)

Prozessor	1.280 x 1.024	1.680 x 1.050	Preis
Core i7-920 (2,67 GHz, DDR3-1066)	61 (+33 %)	43 (+8 %)	260,-
Core 2 Quad Q9550 (2,83 GHz, DDR2-1066)	60 (+30 %)	44 (+10 %)	290,-
Core 2 Duo E8600 (3,33 GHz, DDR2-1066)	60 (+30 %)	44 (+10 %)	220,-
Phenom II X4 940 BE (3,0 GHz, DDR2-1066)	57 (+24 %)	43 (+8 %)	270,-
Phenom II X4 920 (2,8 GHz, DDR2-1066)	56 (+22 %)	43 (+8 %)	230,-
Phenom X4 9950 BE OC (3,0 GHz, DDR2-1066)	54 (+17 %)	43 (+8 %)	160,-
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz, DDR2-1066)	51 (+11 %)	43 (8 %)	160,-
Athlon 64 X2 6000+ (3,0 GHz, DDR2-800)	46 (Basis)	40 (Basis)	70,-

Left 4 Dead (dt.) – PCG-Demo

Prozessor	1.280 x 1.024	1.680 x 1.050	Preis
Core i7-920 (2,67 GHz, DDR3-1066)	86 (+72 %)	65 (+30 %)	260,-
Core 2 Quad Q9550 (2,83 GHz, DDR2-1066)	86 (+72 %)	65 (+30 %)	290,-
Core 2 Duo E8600 (3,33 GHz, DDR2-1066)	81 (+62 %)	61 (+22 %)	220,-
Phenom II X4 940 BE (3,0 GHz, DDR2-1066)	79 (+58 %)	64 (+28 %)	270,-
Phenom II X4 920 (2,8 GHz, DDR2-1066)	77 (+54 %)	62 (+24 %)	230,-
Phenom X4 9950 BE OC (3,0 GHz, DDR2-1066)	74 (+48 %)	62 (+24 %)	160,-
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz, DDR2-1066)	68 (+36 %)	59 (+18 %)	160,-
Athlon 64 X2 6000+ (3,0 Ghz, DDR2-800)	50 (Basis)	50 (Basis)	70,-

Fallout 3 v1.0.0.15 – Spielszene

Prozessor	1.280 x 1.024	1.680 x 1.050	Preis
Core i7-920 (2,67 GHz, DDR3-1066)	71 (+51 %)	54 (+26 %)	260,-
Core 2 Quad Q9550 (2,83 GHz, DDR2-1066)	65 (+38 %)	55 (+28 %)	290,-
Core 2 Duo E8600 (3,33 GHz, DDR2-1066)	65 (+38 %)	56 (+30 %)	220,-
Phenom II X4 940 BE (3,0 GHz, DDR2-1066)	61 (+30 %)	47 (+9 %)	270,-
Phenom II X4 920 (2,8 GHz, DDR2-1066)	61 (+30 %)	47 (+9 %)	230,-
Phenom X4 9950 BE OC (3,0 GHz, DDR2-1066)	58 (+23 %)	47 (+9 %)	160,-
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz, DDR2-1066)	51 (+9 %)	45 (+5 %)	160,-
Athlon 64 X2 6000+ (3,0 GHz, DDR2-800)	47 (Basis)	43 (Basis)	70,-

System: Radeon HD 4870 (1 GB), 4.096/6.144 MB RAM, 790GX/P45/X58, Vista x64, Catalyst 8.12

Anwendungen

Standardeinstellungen

- Der Core i7 bleibt ungeschlagen.
- Außer bei 7-Zip triumphiert der X4 940 über den Q9550.
- Alle Anwendungen sind mehrkernoptimiert.

Cinebench R10 – x-CPU-Test

BESSER ▶ Punkte	Punkte	PREIS
Core i7-920 (2,67 GHz, DDR3-1066)	15.471 (+192 %)	260,-
Phenom II X4 940 BE (3,0 GHz, DDR2-1066)	12.615 (+138 %)	270,-
Core 2 Quad Q9550 (2,83 GHz, DDR2-1066)	12.365 (+133 %)	290,-
Phenom X4 9950 BE OC (3,0 GHz, DDR2-1066)	11.784 (+122 %)	160,-
Phenom II X4 920 (2,8 GHz, DDR2-1066)	11.279 (+113 %)	230,-
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz, DDR2-1066)	10.227 (+93 %)	160,-
Core 2 Duo E8600 (3,33 GHz, DDR2-1066)	7.910 (+49 %)	220,-
Athlon 64 X2 6000+ (3,0 GHz, DDR2-800)	5.297 (Basis)	70,-

7-Zip v4.57 – Komprimierung

BESSER ▶ KiB/s	KiB/s	PREIS
Core i7-920 (2,67 GHz, DDR3-1066)	12.832 (+263 %)	260,-
Core 2 Quad Q9550 (2,83 GHz, DDR2-1066)	8.401 (+138 %)	290,-
Phenom II X4 940 BE (3,0 GHz, DDR2-1066)	7.897 (+124 %)	270,-
Phenom X4 9950 BE OC (3,0 GHz, DDR2-1066)	7.476 (+112 %)	160,-
Phenom II X4 920 (2,8 GHz, DDR2-1066)	7.320 (+107 %)	230,-
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz, DDR2-1066)	6.639 (+88 %)	160,-
Core 2 Duo E8600 (3,33 GHz, DDR2-1066)	5.396 (+53 %)	220,-
Athlon 64 X2 6000+ (3,0 GHz, DDR2-800)	3.531 (Basis)	70,-

x264 – H264-Video-Komprimierung

BESSER ▶ Fps	Fps	PREIS
Core i7-920 (2,67 GHz, DDR3-1066)	59,0 (+198 %)	260,-
Phenom II X4 940 BE (3,0 GHz, DDR2-1066)	43,7 (+121 %)	270,-
Phenom X4 9950 BE OC (3,0 GHz, DDR2-1066)	42,1 (+113 %)	160,-
Core 2 Quad Q9550 (2,83 GHz, DDR2-1066)	42,1 (+113 %)	290,-
Phenom II X4 920 (2,8 GHz, DDR2-1066)	41,1 (+108 %)	230,-
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz, DDR2-1066)	36,7 (+85 %)	160,-
Core 2 Duo E8600 (3,33 GHz, DDR2-1066)	24,3 (+23 %)	220,-
Athlon 64 X2 6000+ (3,0 GHz, DDR2-800)	19,8 (Basis)	70,-

Paint.Net v3.30 – Pdnbench

BESSER ◀ Sekunden	Sekunden	PREIS
Core i7-920 (2,67 GHz, DDR3-1066)	17,3 (-69 %)	260,-
Core 2 Quad Q9550 (2,83 GHz, DDR2-1066)	24,1 (-56 %)	290,-
Phenom II X4 940 BE (3,0 GHz, DDR2-1066)	26,0 (-53 %)	270,-
Phenom X4 9950 BE OC (3,0 GHz, DDR2-1066)	26,3 (-52 %)	160,-
Phenom II X4 920 (2,8 GHz, DDR2-1066)	27,6 (-50 %)	230,-
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz, DDR2-1066)	30,5 (-45 %)	160,-
Core 2 Duo E8600 (3,33 GHz, DDR2-1066)	36,5 (-34 %)	220,-
Athlon 64 X2 6000+ (3,0 GHz, DDR2-800)	55,2 (Basis)	70,-

System: Geforce GTX 280 (1 GiB), 4.096/6.144 MiByte RAM, 790GX/P45/X58, Vista x64, GF 177.83

LEFT 4 DEAD (DT.)

In unserer Benchmark-Demo mit reichlich Zombie-Getümmel gibt es in 1.680 x 1.050 mit 4 x FSAA und 16:1 AF ebenfalls nur geringe Unterschiede zwischen allen getesteten Prozessoren. In 1.280 x 1.024 ohne FSAA/AF liegt der Phenom II mit 3 Gigahertz sieben Prozent vor dem auf 3 Gigahertz übertakteten Vorgänger und erreicht 79 Fps. Bereits bei 86 Fps ist offenbar schon das Leistungslimit der Grafikkarte erreicht – obwohl wir die flotte Radeon HD 4870 mit 1.024 MB Video-RAM verwenden. Bei langsameren Karten liegen alle Prozessorergebnisse sicher noch näher zusammen. Auffällig ist zudem, dass bereits der Athlon 64 6000+ für spielbare 50 Durchschnitts-Fps ausreicht; die Source-Engine ist schließlich nicht mehr die neueste. Mit einem schnelleren Prozessor steigen jedoch die Minimum-Fps.

FALLOUT 3

Als Testsequenz für Bethesdas Action-Rollenspiel wählten wir eine Fahrt durch die Einöde, auf dem Weg sorgt eine Explosion für herumwirbelnde Trümmer und damit Physik-Last. Bei **Fallout 3** liegt der Phenom II X4 940 BE wie bei den meisten Spielen leicht vor dem übertakteten Phenom X4 9950 BE. Trotzdem dominieren die drei Intel-Prozessoren diesen Benchmark.

3D MARK VANTAGE

In Spielen, alten wie neuen, liegen der neue Phenom und Intels Q9550 fast gleichauf, mit nur minimalen Vorteilen für Letzteren. Doch Prozessoren sind ja nicht nur zum Zocken gut, weshalb wir auch mit vier Anwendungen vergleichen: dem Packprogramm 7-Zip, dem Renderer Cinema 4D und dem Bildbearbeiter Paint.Net; hinzu kommt ein Komprimierungstest, bei dem wir ein MPEG2-Video mit DVD-Qualität ins MPEG4/H264-Format umwandeln.

Auch diesen Wettstreit gewinnt der Core i7-920: In allen Disziplinen liegt er weit vorn, sein Abstand zum restlichen Feld beträgt bis zu 50 Prozent. Dahinter finden sich wie gehabt Phenom II X4 940 BE und Q9550, auch hier ein Patt zwischen den Kontrahenten. Beide eignen sich also auch bestens für den Einsatz in Arbeits- und Multimedia-Systemen. Gut schlägt sich auch der X4 920, der den X4 9950 in Schach hält. Die Zweikerner sind in diesen mehrkernoptimierten Anwendungen wie erwartet chancenlos. Im synthetischen 3D Mark Vantage schließlich entscheidet der Phenom II das Duell gegen den Q9550 für sich, dieses Ergebnis verrät jedoch wenig über die Leistungsfähigkeit bei Spielen.

PHENOM II: FAZIT

Es ist zu früh, um ein finales Urteil über den Phenom II zu fällen, denn seine „eigentliche" Plattform AM3 samt DDR3-Speicher steht uns ja erst noch bevor. Es ist zwar unwahrscheinlich, dass diese kommenden Phenom-II-Modelle den Core i7 schlagen können, doch das ist auch gar nicht so wichtig: Dieser spielt preislich in einer eigenen Liga, bedenkt man die Kosten für passende X58-Platinen. Viel spannender ist das Duell des Neulings mit Intels Core 2 Quad auf Yorkfield-Basis, denn beide buhlen um dieselben Kunden: um Sie. Sollen Sie sich nun für den Phenom II X4 940 BE entscheiden oder für den ebenso teuren Q9550? Das können wir Ihnen nicht beantworten, denn sie sind praktisch gleichwertig, ob bei der Arbeit oder beim Vergnügen. So viel steht aber immerhin schon jetzt fest: AMD ist zurück im Spiel! ❑

FAR CRY 2, 1.280 X 1.024, KEIN FSAA/STANDARD-AF

Wenn Sie eine Radeon HD 4670 verwenden wollen, lohnt sich der Phenom II X4 940 nicht für Spiele. Er ist bei **Far Cry 2** nicht schneller als der alte Athlon X2 6000+, da die Grafikkarte limitiert. Das Gleiche gilt, wenn Sie eine Geforce 9800 GT oder die ältere, aber genauso schnelle 8800 GT besitzen.

Grafikkarten-Skalierung

Phenom II X4 940 BE
Core 2 Duo E8600
Core i7-920
Athlon 64 6000+

Einstellungen: DX10, Sehr hoch, integrierter Benchmark: „Ranch Small"
System: 4.096 MB DDR2-1066 (5-5-5-18, 2T)/6.144 MB DDR3-1066 (7-7-7-20, 2T), 790GX/P45/X58, Windows Vista x64, Catalyst 8.12, Geforce-Treiber 180.88

Fps: 100, 90, 80, 70, 60, 50, 40, 30, 20, 10, 0

Radeon HD 4670 (512 MB) | Geforce 8800/9800 GT (512 MB) | Radeon HD 4870 (1 GB) | Radeon HD 4870 X2 (2 x 1 GB) | Geforce GTX 295 (2 x 896 MB)

PLATTFORMVERGLEICH

	AMD Dragon (Phenom II)		AMD (Phenom I)		Intel (Core 2)		Intel (Core i7)	
Prozessor	Phenom II X4 940 BE	ca. € 270,-	Phenom X4 9950 BE	ca. € 160,-	Core 2 Quad Q9550	ca. € 290,-	Core i7-920	ca. € 260,-
Mainboard	Asrock AOD790GX/128M	ca. € 90,-	Asrock AOD790GX/128M	ca. € 90,-	Gigabyte EP45-DS3	ca. € 100,-	Asus P6T Deluxe	ca. € 250,-
Speicher	2 x 2 GiB DDR2-1066	ca. € 70,-	2 x 2 GiB DDR2-1066	ca. € 70,-	2 x 2 GiB DDR2-1066	ca. € 70,-	3 x 2 GiB DDR3-1066	ca. € 140,-
Grafikkarte	Radeon HD 4870/1 GiB	ca. € 220,-	Radeon HD 4870/1 GiB	ca. € 220,-	Radeon HD 4870/1 GiB	ca. € 220,-	Radeon HD 4870/1 GiB	ca. € 220,-
	Gesamtpreis	ca. € 650,-	Gesamtpreis	ca. € 540,-	Gesamtpreis	ca. € 680,-	Gesamtpreis	ca. € 870,-
GTA 4, Patch 1 - Spielszene								
1.280 x 1.024, kein FSAA/Std.-AF	40/33 Fps (Durchschnitt/Minimal)		34/30 Fps (Durchschnitt/Minimal)		41/35 Fps (Durchschnitt/Minimal)		55/44 Fps (Durchschnitt/Minimal)	
1.680 x 1.050, kein FSAA/Std.-AF	37/29 Fps (Durchschnitt/Minimal)		31/26 Fps (Durchschnitt/Minimal)		35/29 Fps (Durchschnitt/Minimal)		43/40 Fps (Durchschnitt/Minimal)	
Far Cry 2 v1.01, DX10, Ultra hoch								
1.280 x 1.024, kein FSAA/Std.-AF	57/37 Fps (Durchschnitt/Minimal)		51/34 Fps (Durchschnitt/Minimal)		60/41 Fps (Durchschnitt/Minimal)		61/47 Fps (Durchschnitt/Minimal)	
1.680 x 1.050, 4x FSAA/Std.-AF	43/31 Fps (Durchschnitt/Minimal)		43/31 Fps (Durchschnitt/Minimal)		44/32 Fps (Durchschnitt/Minimal)		43/28 Fps (Durchschnitt/Minimal)	
Left 4 Dead (dt.) - PCGH-Demo								
1.280 x 1.024, kein FSAA/AF	79/58 Fps (Durchschnitt/Minimal)		68/49 Fps (Durchschnitt/Minimal)		86/57 Fps (Durchschnitt/Minimal)		86/57 Fps (Durchschnitt/Minimal)	
1.680 x 1.050, 4x FSAA/16:1 AF	64/39 Fps (Durchschnitt/Minimal)		59/37 Fps (Durchschnitt/Minimal)		65/39 Fps (Avg/Min)		65/39 Fps (Durchschnitt/Minimal)	
Fallout 3 v1.0.0.15 - Spielszene								
1.280 x 1.024, kein FSAA/AF	61/50 Fps (Durchschnitt/Minimal)		51/39 Fps (Durchschnitt/Minimal)		65/58 Fps (Durchschnitt/Minimal)		71/61 Fps (Durchschnitt/Minimal)	
1.680 x 1.050, 4x FSAA/16:1 AF	47/38 Fps (Durchschnitt/Minimal)		45/35 Fps (Durchschnitt/Minimal)		55/45 Fps (Durchschnitt/Minimal)		54/47 Fps (Durchschnitt/Minimal)	
Durchschn. Fps 1.280 x 1.024	59 Fps		51 Fps		63 Fps		68 Fps	
Durchschn. Fps 1.680 x 1.050	48 Fps		45 Fps		50 Fps		51 Fps	
Euro pro Fps 1.280 x 1.024	11,02 Euro		10,59 Euro		10,79 Euro		12,79 Euro	
Euro pro Fps 1.680 x 1.050	13,50 Euro		12,00 Euro		13,60 Euro		17,06 Euro	

Kuma: Der neue Athlon X2

AMDs neuer Einsteigerprozessor mit K10-Technik im Test. Wie gut ist das Preis-Leistungs-Verhältnis?

Einen Monat vor dem Phenom II veröffentlichte AMD bereits einen neuen Einsteigerprozessor: den neuen Athlon X2, der trotz vertrauten Namens nicht mehr auf der K8-Architektur basiert. Der X2 7750 BE mit dem Codenamen „Kuma" ist also kein Brisbane, sondern ein zweikerniger Phenom-Abkömmling mit K10-Technik. „Phenom" darf er jedoch nicht heißen, dieser Name ist den höherwertigen Modellen mit mindestens drei Kernen vorbehalten. Anders als der Phenom II nutzt der neue Athlon die 65-Nanometer-Technik der ersten Phenom-Generation; das Topmodell X2 7750 BE bietet 2,7 Gigahertz und zweimal 512 KB L2-Cache.

Auf den ersten Blick ist also kein Unterschied zum Athlon 64 X2 5200+ zu erkennen. Doch der Kuma profitiert von den internen Verbesserungen der K10-Familie (SSE 4a und 2 MB L3-Cache). Dem Athlon X2 7750 BE „Black Edition" fehlt zudem die Multiplikatorsperre, mit gesperrtem Multiplikator hingegen tritt das Modell 7550 (2,5 Gigahertz) an. Im Spieletest schlägt sich der Neuling gut: Mit dem Athlon X2 4850e (2,5 Gigahertz) hat der X2 7750 BE wie erwartet leichtes Spiel, selbst mit dem X2 6000+ hält er mit. Der Core 2 Duo E7300 mit ähnlich hohem Takt (2,67 Gigahertz) bleibt zwar vorn, allerdings sieht AMD den X2 ohnehin eher als Gegner für Intels Pentium – und zumindest mit dem E2180 wird der X2 spielend fertig. In den Anwendungstests zeigt sich dasselbe Bild: Der Athlon X2 7750 BE liegt etwa auf dem Niveau des X2 6000+, der Pentium wird deklassiert.

Beim Übertaktungstest erhöhten wir den Multiplikator auf 17 und erreichten so einen Kerntakt von 3,4 Gigahertz, wofür wir allerdings die Kernspannung leicht anheben mussten. Der um 25 Prozent erhöhte Takt schlägt sich in etwa 15 Prozent besseren Fps-Werten nieder. Ein guter Einsteigerprozessor also, allerdings mit einem Makel: Verglichen mit einem gleich getakteten Brisbane (X2 5200+) nimmt er sowohl unter Last als auch im Leerlauf etwa 20 Watt mehr auf. ❑

Athlon X2 7750 BE

1.280 x 1.024, kein FSAA/AF

- Der neue Athlon schlägt seinen Vorgänger klar.
- Der X2 7750 bietet sehr viel Leistung fürs Geld.
- Drei- und Vierkerner sowie der Core 2 Duo bleiben unerreicht.

Call of Duty 4 v1.7 – „Im Sumpf"-Spielstand

BESSER ▶ Fps (▶ BED. SPIELBAR 60, ▶ FLÜSSIG SPIELBAR 100)

	Fps	Preis
Intel Core 2 Quad Q8200	112 (+124 %)	160,-
AMD Phenom X4 9650	93 (+86 %)	130,-
AMD Phenom X3 8650	91 (+82 %)	100,-
Intel Core 2 Duo E7300	78 (+56 %)	100,-
AMD Athlon X2 7750 BE	73 (+ 46 %)	70,-
AMD Athlon 64 X2 6000+	68 (+36 %)	70,-
AMD Athlon X2 4850e	54 (+8 %)	50,-
Intel Pentium E2180	50 (Basis)	55,-

Cinebench R10 – x-CPU-Test

BESSER ▶ Pkt.

	Pkt.	Preis
Intel Core 2 Quad Q8200	9.626 (+135 %)	160,-
AMD Phenom X4 9650	9.199 (+124 %)	130,-
AMD Phenom X3 8650	7.001 (+71 %)	100,-
Intel Core 2 Duo E7300	6.190 (+51 %)	100,-
AMD Athlon X2 7750 BE	5.715 (+39 %)	70,-
AMD Athlon 64 X2 6000+	5.496 (+34 %)	70,-
AMD Athlon X2 4850e	4.319 (+5 %)	50,-
Intel Pentium E2180	4.099 (Basis)	55,-

System: Intel P45/AMD 790FX, 4 GB DDR2-800-RAM, Geforce GTX 280; Windows Vista x64 SP1, Geforce 177.83

ATHLON-VERGLEICH

	Athlon X2 7750 BE	Athlon X2 5200+
Kernname/Kernzahl	Kuma (K10), zwei Kerne	Brisbane (K8/9), zwei Kerne
Sockel	AM2+	AM2
Fertigungsprozess/TDP	65 nm SOI/95 Watt	65 nm SOI/65 Watt
Kerntakt/Multiplikator	2.700 MHz/13,5 (offen)	2.700 MHz/13,5 (fest)
Hypertransport-Takt	1.800 Megahertz	1.000 Megahertz
L2-Cache	2 x 512 KB	2 x 512 KB
L3-Cache	2.048 KB	-

WASSERGEKÜHLTE & ÜBERTAKTETE
PC-SYSTEME DIREKT VOM HERSTELLER

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7400
- BIS ZU 2x3.3GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- 750GB SATA 8MB Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 678,-€

599€

oder schon ab 17,07€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 42 Monaten

intel Core 2 Duo inside — NVIDIA GeForce CUDA

- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q8200
- BIS ZU 4x3.0GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX+
- 1000GB SATA 16MB Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 878,-€

799€

oder schon ab 17,12€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 60 Monaten

intel Core 2 Quad inside — NVIDIA GeForce CUDA

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500
- BIS ZU 2x3.4GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX260
- 1000GB SATA 16MB Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1028,-€

949€

oder schon ab 17,77€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten

intel Core 2 Duo inside — NVIDIA GeForce CUDA

- AMD Phenom™ II X4 940 mit 4x 3.0 GHz
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 512MB ATI Radeon® HD4870
- 1000GB SATA 8MB Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1078,-€

999€

oder schon ab 18,70€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten

AMD Phenom 64 — ATI RADEON GRAPHICS

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.
2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

(01801) 99 40 41

0180call
(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41

MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR

Von: Carsten Spille

Mit der Geforce GTX 295 will Nvidia an die Leistungsspitze zurück. Unser Test mit einem Vorserienmuster zeigt, ob das Unterfangen gelingt.

THRONFOLGER? | Mit der neuen Zweichip-Karte will Nvidia Atis HD 4870 X2 vom Leistungsthron stürzen.

Geforce GTX 295

Nach dem Schock, den AMDs überaus erfolgreiche HD-4800-Reihe der erfolgsverwöhnten Nvidia-Mannschaft versetzte, wollen die Geforce-Macher aus Kalifornien mit der Geforce GTX 295 an die absolute Leistungsspitze zurück. Dem Namen merken Sie es zwar nicht gleich an, aber beim 295er-Modell handelt es sich um den Nachfolger der bekannten GX2-Reihe – also Grafikkarten mit zwei Grafikchips (GPUs). Daher muss sich Nvidias Vorhaben an der bisher schnellsten Einzelgrafikkarte (mit mehreren GPUs), der Radeon HD 4870 X2, messen lassen. Hauptsächlich zu dieser, aber auch zu den anderen HD-4870-Modellen sowie zur Geforce GTX 280/260 und der 9800 GTX+ ziehen wir den Vergleich.

VORABMUSTER UND EINSCHRÄNKUNGEN

Bei der von uns getesteten Geforce GTX 295 handelt es sich um ein Vorserienexemplar, das bis zum Serienstart möglicherweise noch leichte Veränderungen bei den BIOS-Einstellungen und der Lüfteransteuerung erfahren könnte. Daher verzichten wir zunächst noch auf eine Messung von Lautheit und Temperaturentwicklung.

GEFORCE GTX 295

Der Versuch, die schnellste Grafikkarte der Welt zu konstruieren, erfordert mittlerweile wohl zwingend mehrere Grafikchips und ähnelt daher SLI respektive Crossfire auf einer Karte. Daher setzt auch Nvidia bei der GTX 295 auf gleich zwei Chips des auf 55-Nanometer-Strukturen geschrumpften GT200-Designs, das auch in der restlichen GTX-200-Reihe zum Einsatz kommt. Da jeder der beiden Chips über die vollen 240 Shader-ALUs und entsprechend 80 Textureinheiten, allerdings nur über ein 448 Bit breites Speicher-Interface sowie die Taktraten der GTX 260 verfügt, handelt es sich um einen Hybriden zwischen GTX 280 und 260.

Weil die thermische Verlustleistung (TDP) der GTX 295 mit 289 Watt bereits dicht an der Grenze der PCI-Express-Spezifikation und nochmals drei Watt höher als die AMD-Angabe für die HD 4870 X2 liegt, sind zusätzliche Stromanschlüsse am Netzteil Pflicht. Ohne einen 8- und einen 6-poligen Anschluss startet die Karte nicht. Trotzdem nimmt die GTX295 sowohl im Idle-Modus als auch unter Last deutlich weniger Leistung auf als die direkte Konkurrenz in Form der HD 4870 X2. Den Trend der Angaben, die Nvidia zum Verkaufsstart gemacht hat, können wir mit unseren Messungen bestätigen. Im Test genügte das Enermax Modu 82+ mit 525 Watt Nennleistung für die Versorgung der Karte samt Restsystem (siehe Benchmark-Diagramme).

Auch das Kühlungssystem der GTX 295 wurde an die höhere Abwärme angepasst. Der Radiallüfter verursacht im Betrieb ein Rauschen – im Gegensatz zu einem Pfeifen oder Dröhnen. Für einen leise arbeitenden PC (Silent-System) eignet sich die GTX 295 – wenig überraschend – nicht. Der Quirl saugt kühle Luft von beiden Seiten der Karte an und befördert sie durch die mittig zwischen den beiden, auf einem PCI-E-Steckplatz vereinten Platinen hindurch; zum Teil aus dem Gehäuses heraus, zum Teil im Gehäuseinneren nach oben von der Karte weg. Dank zweier GPUs und der NVIO-Ausgabe-Chips können Sie, wenn SLI im Treiber deaktiviert ist, bis zu drei Bildschirme über die beiden Dual-Link-DVI- und die HDMI-Buchse gleichzeitig betreiben – die 9800 GX2 bot das nicht.

TESTAUSWAHL UND -SYSTEM

Für unsere Leistungsmessung versorgte uns Nvidia nur mit den Beta-Treibern 180.87/88, die noch nicht vollständig optimiert sein sollen. Daher präsentieren wir Ihnen eine kleine Auswahl an Spiele-Benchmarks. Da es sich dabei mit Far Cry 2, Crysis Warhead, Left 4 Dead (dt.) und Call of Duty: World at War um die optisch anspruchsvollsten Titel des Jahres 2008 handelt, die in der Lesergunst weit oben stehen, relativiert sich dieses Problem. Der Genre-Übergriff gelingt mit Fallout 3. Die Tests finden, der Zielgruppe der Karte entsprechend, nur in hohen Breitbild-Auflösungen von mindestens 1.680 x 1.050 Pixeln inklusive Kantenglättung und anisotroper Texturfilterung statt – lediglich bei Crysis Warhead verzichten wir darauf.

BENCHMARK-ANALYSE

In unseren Tests, die lediglich mit 4 x FSAA vorliegen, zeigt sich, dass die GTX 295 bereits mit einem leicht übertakteten Core 2 Duo E8500 die schnellste Grafikkarte bis zur Auflösung von 2.560 x 1.600 hinauf ist. Die Radeon HD 4870 X2 kann in diesen Tests nicht mithalten und muss die GTX 295 mit bis zu 37,5 Prozent Vorsprung in Crysis Warhead und sogar weit mehr als 50 Prozent Vorsprung in Call of Duty: World at War ziehen lassen. Sie behält allerdings weiterhin ihre Stärken beim Einsatz von 8 x FSAA, wie ein kurzer Gegentest mit Fallout 3 zeigt. Hier verliert die Radeon in 2.560 x 1.600 Pixeln lediglich wenige Fps und erreicht noch gute 55,3 Bilder pro Sekunde im Schnitt (40 Fps Minimum), während die Geforce auf 39,4 Fps einbricht und der Minimum-Wert gar auf 10 fällt. Die Ursachen hierfür könnten die klassische 8x-FSAA-Schwäche bei Nvidia, der Beta-Treiber oder die (für die Leistungsklasse) sparsamen 896 MB Videospeicher pro Grafikchip sein.

VORLÄUFIGES FAZIT

Die GTX 295 liegt in unseren Tests mal mehr, mal weniger deutlich in Front und verdient sich so den Titel der schnellsten Grafikkarte, ist allerdings vom passenden SLI-Profil abhängig. Auch Lautheit und Leistungsaufnahme sollten im Vergleich mit gleichwertigen Zweichip-Karten kein Hinderungsgrund für den Kauf sein. ❑

GEFORCE GTX 295

Abbildung nicht in Originalgröße!

Monitorausgänge

Beide Grafikchips verfügen über jeweils einen NVIO-Ausgabe-Chip. Ist SLI per Treibermenü deaktiviert, können Sie per DL-DVI und HDMI bis zu drei Monitore gleichzeitig an der Karte betreiben.

Spar-RAM: 2 x 896 MB GDDR3

In Sachen Speicherausstattung war Nvidia angesichts der Leistungsfähigkeit bei der GTX 295 etwas knausrig. Konkurrent AMD bietet selbst bei der (in der Regel langsameren) Radeon HD 4870 X2 mit 2 x 1 GB GDDR5 sowohl mehr als auch moderneren und schnelleren Grafikspeicher.

Beispielhafte Abbildung

Doppelherz: Zwei Grafikchips

Die Leistungszentrale der GTX 295 stellen zwei Grafikchips (GPUs): Mit jeweils 240 Shader-ALUs und 80 Textureinheiten, aber nur (je) einer 448 Bit breiten Speicheranbindung sind es Hybriden zwischen GTX 280 und GTX 260.

Crysis Warhead v1.1.1.687

- Sowohl SLI als auch Crossfire skalieren sehr gut, trotzdem liegt die GTX 295 deutlich vor der HD 4870 X2.
- Mit FSAA/AF liefert auch die GTX 295 nur bedingt spielbare Fps.

Legende: 1.680 x 1.050, 1 x FSAA, Standard-AF | 1.680 x 1.050, 4 x FSAA, maximal AF | 1.920 x 1.200, 4 x FSAA, maximal AF | Minimum-Fps

PCG-Savegame „From Hell's Heart", Enthusiast-Details (DX10)

BESSER ▶ | Fps — ▶ BEDINGT SPIELBAR (25) — ▶ FLÜSSIG SPIELBAR (40)

Grafikkarte	1.680 x 1.050, 1 x FSAA, Standard-AF	1.680 x 1.050, 4 x FSAA, maximal AF	1.920 x 1.200, 4 x FSAA, maximal AF
Geforce GTX 295 (576/1.242/999 MHz, 2 x 896 MB)	38,6 (+101 %)	33,7 (+301 %)	27,5 (+555 %)
Radeon HD 4870 X2 (750/900 MHz, 2 x 1.024 MB)	32,3 (+68 %)	22,4 (+167 %)	20,0 (+376 %)
Geforce GTX 280 (602/1.296/1.107 MHz, 1.024 MB)	25,3 (+32 %)	16,2 (+93 %)	13,2 (+214 %)
Radeon HD 4870/1024M (750/900 MHz, 1.024 MB)	22,8 (+19 %)	13,1 (+56 %)	11,7 (+179 %)
Geforce GTX 260-216 (576/1.242/999 MHz, 896 MB)	22,4 (+17 %)	14,0 (+67 %)	11,2 (+167 %)
Radeon HD 4870/512M (750/900 MHz, 512 MB)	21,6 (+13 %)	9,9 (+18 %)	8,3 (+98 %)
Geforce 9800 GTX+ (738/1.836/1.100 MHz, 512 MB)	19,2 (Basis)	8,4 (Basis)	4,2 (Basis)
Geforce 8800 Ultra (612/1.512/1.080 MHz, 768 MB)	17,6 (-8 %)	11,6 (+38 %)	8,8 (+110 %)

System: Core 2 Duo E8500 (@400x9); X48; 4 GB DDR2-800; Vista x64 SP1; GF 180.88 (Q)/Catalyst 8.12 (AI def)

Fallout 3 v1.0.0.15

- In höheren Auflösungen können sich die Multi-Grafikchip-Lösungen deutlich von den Karten mit nur einem Chip absetzen.
- GTX 295 und HD 4870 X2 liegen in **Fallout 3** auf demselben Niveau.

Legende: 1.680 x 1.050, 4 x FSAA, maximal AF | 1.920 x 1.200, 4 x FSAA, maximal AF | 2.560 x 1.600, 4 x FSAA, maximal AF | Minimum-Fps

PCG-Save „The Wasteland around Gary's Garage", maximale Details

BESSER ▶ | Fps — ▶ BED. SPIELBAR (20) — ▶ FLÜSSIG SPIELBAR (30)

Grafikkarte	1.680 x 1.050, 4 x FSAA, maximal AF	1.920 x 1.200, 4 x FSAA, maximal AF	2.560 x 1.600, 4 x FSAA, maximal AF
Geforce GTX 295 (576/1.242/999 MHz, 2 x 896 MB)	61,5 (+42 %)	60,8 (+77 %)	59,8 (+262 %)
Radeon HD 4870 X2 (750/900 MHz, 2 x 1.024 MB)	60,7 (+40 %)	60,4 (+76 %)	58,0 (+252 %)
Geforce GTX 280 (602/1.296/1.107 MHz, 1.024 MB)	54,8 (+26 %)	49,4 (+44 %)	38,6 (+134 %)
Geforce GTX 260-216 (576/1.242/999 MHz, 896 MB)	49,7 (+15 %)	44,0 (+28 %)	33,5 (+103 %)
Radeon HD 4870/1024M (750/900 MHz, 1.024 MB)	48,6 (+12 %)	43,9 (+28 %)	32,7 (+98 %)
Radeon HD 4870/512M (750/900 MHz, 512 MB)	47,3 (+9 %)	34,2 (0 %)	18,6 (+13 %)
Geforce 9800 GTX+ (738/1.836/1.100 MHz, 512 MB)	43,4 (Basis)	34,3 (Basis)	16,5 (Basis)
Geforce 8800 Ultra (612/1.512/1.080 MHz, 768 MB)	41,7 (-4 %)	37,4 (+9 %)	28,2 (+71 %)

System: Core 2 Duo E8500 (@400x9); X48; 4 GB DDR2-800; Vista x64 SP1; GF 180.88 (Q)/Catalyst 8.12 (AI def)

Netzteilanschlüsse: 6- und 8-Pin
Nvidia hat zwar die Leistungsaufnahme des in 55-Nanometer-Technik gefertigten GT200b-Chips senken können, zwei dieser GPUs erfordern jedoch eine Menge Leistung: Mit 289 Watt thermischer Verlustleistung (TDP) hält die GTX 295 den aktuellen Rekord.

GeForce

Neuer Kühlkörper
Um die Abwärme loszuwerden, leitet der Kühlkörper die erwärmte Luft zum Teil aus dem Gehäuse heraus, verströmt aber einen Großteil auch über die Öffnungen wieder in den PC.

Leisetreter oder Radaubruder?
Der große Radiallüfter zwischen den PCBs ist keines von beiden. Einerseits ist die GTX 295 für einen Silent-PC sicherlich nicht geeignet, andererseits ist das Lüfterrauschen noch im erträglichen Rahmen.

Left 4 Dead (dt.)

- Valves Zombie-Shooter skaliert gut mit SLI, selbst in der höchsten Auflösung verliert die GTX 295 nur wenige Fps.
- Der Vorsprung vor der GTX 280 beträgt dort rund 48 Prozent.

Legende: 1.680 x 1.050, 4x FSAA, 16:1 AF | 1.920 x 1.200, 4x FSAA, 16:1 AF | 2.560 x 1.600, 4x FSAA, 16:1 AF | Minimum-Fps

PCG-Echtzeitdemo „Final Battle", maximale Details

BESSER ▶ | Fps — 0 10 20 30 40 50 60 70 — ▶ BEDINGT SPIELBAR | ▶ FLÜSSIG SPIELBAR

Grafikkarte	Fps		
Geforce GTX 295 (576/1.242/999 MHz, 2 x 896 MB)	66,3 (+31 %)	62,9 (+47 %)	59,2 (+103 %)
Geforce GTX 280 (602/1.296/1.107 MHz, 1.024 MB)	63,3 (+25 %)	56,1 (+31 %)	40,1 (+38 %)
Radeon HD 4870/1024M (750/900 MHz, 1.024 MB)	59,4 (+17 %)	51,5 (+20 %)	33,8 (+16 %)
Radeon HD 4870 X2 (750/900 MHz, 2 x 1.024 MB)	59,1 (+16 %)	58,9 (+37 %)	48,3 (+66 %)
Radeon HD 4870/512M (750/900 MHz, 512 MB)	58,0 (+14 %)	50,1 (+17 %)	33,1 (+14 %)
Geforce GTX 260-216 (576/1.242/999 MHz, 896 MB)	57,8 (+14 %)	49,8 (+16 %)	35,1 (+21 %)
Geforce 9800 GTX+ (738/1.836/1.100 MHz, 512 MB)	50,8 (Basis)	42,9 (Basis)	29,1 (Basis)
Geforce 8800 Ultra (612/1.512/1.080 MHz, 768 MB)	44,2 (-13 %)	37,7 (-12 %)	25,5 (-12 %)

System: Core 2 Duo E8500 (@400x9); X48; 4 GB DDR2-800; Vista x64 SP1; GF 180.88 (Q)/Catalyst 8.12 (AI def)

CoD: World at War 1.0.107 (dt.)

- Mit großem Vorsprung fährt die GTX 295 hier den Sieg ein.
- Die Engine von **Call of Duty: World at War** liegt den Radeon-Karten mit dem Catalyst-8.12-Treiber nicht.

Legende: 1.680 x 1.050, 4x FSAA, 16:1 AF | 1.920 x 1.050, 4x FSAA, 16:1 AF | 2.560 x 1.600, 4x FSAA, 16:1 AF | Minimum-Fps

PCG-Savegame „Ohne Unterbrechung", maximale Details

BESSER ▶ | Fps — 0 10 20 30 40 50 60 70 — ▶ BEDINGT SPIELBAR | ▶ FLÜSSIG SPIELBAR

Grafikkarte	Fps		
Geforce GTX 295 (576/1.242/999 MHz, 2 x 896 MB)	70,8 (+97 %)	64,8 (+117 %)	50,1 (+125 %)
Geforce GTX 280 (602/1.296/1.107 MHz, 1.024 MB)	50,2 (+40 %)	43,7 (+47 %)	33,0 (+48 %)
Radeon HD 4870 X2 (750/900 MHz, 2 x 1.024 MB)	48,4 (+35 %)	41,7 (+40 %)	28,7 (+29 %)
Geforce GTX 260-216 (576/1.242/999 MHz, 896 MB)	42,1 (+17 %)	36,4 (+22 %)	26,9 (+21 %)
Geforce 8800 Ultra (612/1.512/1.080 MHz, 768 MB)	38,6 (+8 %)	33,4 (+12 %)	22,4 (0 %)
Geforce 9800 GTX+ (738/1.836/1.100 MHz, 512 MB)	35,9 (Basis)	29,8 (Basis)	22,3 (Basis)
Radeon HD 4870/1024M (750/900 MHz, 1.024 MB)	34,5 (-4 %)	28,9 (-3 %)	17,4 (-22 %)
Radeon HD 4870/512M (750/900 MHz, 512 MB)	34,0 (-5 %)	28,5 (-4 %)	17,1 (-23 %)

System: Core 2 Duo E8500 (@400x9); X48; 4 GB DDR2-800; Vista x64 SP1; GF 180.88 (Q)/Catalyst 8.12 (AI def)

Far Cry 2 v1.01 (DX10)

- In 1.680 x 1.050 liegt die HD 4870 X2 in Front; erst in höheren Auflösungen kann die GTX 295 das Blatt wenden.
- In **Far Cry 2** nutzen wir ausnahmsweise das interne Benchmark-Tool.

Legende: 1.680 x 1.050, 4x FSAA, Standard-AF | 1.920 x 1.200, 4x FSAA, Standard-AF | 2.560 x 1.600, 4x FSAA, Standard-AF | Minimum-Fps

Interner Benchmark „Ranch Small", Ultra High/Maximale Details

BESSER ▶ | Fps — 0 10 20 30 40 50 60 — ▶ BEDINGT SPIELBAR | ▶ FLÜSSIG SPIELBAR

Grafikkarte	Fps		
Radeon HD 4870 X2 (750/900 MHz, 2 x 1.024 MB)	60,0 (+114 %)	58,0 (+169 %)	43,3 (+376 %)
Geforce GTX 295 (576/1.242/999 MHz, 2 x 896 MB)	58,7 (+110 %)	58,5 (+171 %)	49,2 (+441 %)
Geforce GTX 280 (602/1.296/1.107 MHz, 1.024 MB)	51,4 (+84 %)	46,8 (+117 %)	34,5 (+279 %)
Geforce GTX 260-216 (576/1.242/999 MHz, 896 MB)	46,2 (+65 %)	41,0 (+90 %)	28,7 (+215 %)
Radeon HD 4870/1024M (750/900 MHz, 1.024 MB)	43,2 (+54 %)	40,2 (+86 %)	27,0 (+197 %)
Geforce 8800 Ultra (612/1.512/1.100 MHz, 768 MB)	36,7 (+31 %)	31,9 (+48 %)	16,0 (+76 %)
Geforce 9800 GTX+ (738/1.836/1.100 MHz, 512 MB)	28,0 (Basis)	21,6 (Basis)	9,1 (Basis)
Radeon HD 4870/512M (750/900 MHz, 512 MB)	27,6 (-1 %)	25,1 (+16 %)	14,0 (+54 %)

System: Core 2 Duo E8500 (@400x9); X48; 4 GB DDR2-800; Vista x64 SP1; GF 180.88 (Q)/Catalyst 8.12 (AI def)

Hardware-Kategorie: Netbook

TOP-PRODUKT 1,75 03/2009

Asus N10J

Das Asus N10 ist in zwei Versionen erhältlich: Das N10E unterscheidet sich nicht grundlegend vom Eee-PC 1000H. Unser Testobjekt, das N10J, verfügt über eine Geforce 9300M GS inklusive 256 MB Grafikspeicher, 2.048 MB Arbeitsspeicher und eine Festplatte mit 250 GB. Den Wechsel zwischen der GMA950- und der 9300M-GS-Grafikeinheit vollziehen Sie mit einem kleinen Schalter an der Seite des Netbooks. Nach einem Neustart – dieser ist zwingend nötig – wird der andere Grafikchip genutzt.

In den Bereichen Prozessor- und Speicherleistung erreicht das N10J genau das, was anhand der Hardware-Komponenten zu erwarten ist: einen Gleichstand mit allen anderen Netbooks auf Atom-Basis. Im x-CPU-Test des Cinebench R10 kommt das Gerät auf 830 Punkte. 6.600 Punkte im 3D Mark 2001 SE (1.024 x 600 x 32) entsprechen fast der 2,5-fachen Leistung des GMA950. Auch im Bereich der HD-Beschleunigung ist der Nvidia-Grafikchip der Intel-Lösung weit überlegen; das N10J bietet sogar HDMI-Konnektivität. Laut wird das Gerät dabei nie: Im Leerlauf ist es unhörbar, erst bei Volllast steigt die Lautheit auf rund 1,0 Sone. Der Battery Eater bescheinigt mit aktiver Geforce, heruntergeregelter Helligkeit und laufender WLAN-Einheit 5 Stunden und 10 Minuten. Wählen Sie stattdessen den sparsamere GMA950, sind es 6:20 Stunden – sehr gut. Das 10-Zoll-LCD verfügt über eine Reaktionszeit von 30 Millisekunden. Die Festplatte ist mit 57 MB/s überdurchschnittlich schnell. Das exakte Gewicht des N10J inklusive 6-Zellen-Akku beträgt 1,62 Kilogramm.

Fazit: Das beste Netbook. Allerdings bekommen Sie für diesen Preis auch einen 15,4-Zöller inklusive Zweikernprozessor. (rv)

N10J			
Hersteller: **Asus**	Ausstattung:	**1,97**
Web: **http://de.asus.com**	Eigenschaften:	**1,35**
Preis: **Ca. € 590,-**		
Preis-Leistung: **Befriedigend**	Leistung:	**1,81**

+ Grafikleistung
+ Akkulaufzeit
- Prozessor limitiert Grafikchip
- Relativ teuer

WERTUNG 1,75

Hardware-Kategorie: Notebook

Acer Aspire 5535

Im Zeitalter der Netbooks haben es „konventionelle“ Notebooks schwer. Ihre Vorteile, das größere Volumen und damit mehr Platz für Bildschirm und potentere Hardware, gehen einher mit einem schwerwiegenden Nachteil: dem Gewicht. Warum sollten Sie also 580 Euro für ein 2,7 Kilogramm schweres 15,4-Zoll-Gerät ausgeben, wenn Sie dafür auch ein leichtes Netbook wie Asus' N10J (siehe links) bekommen? Wie alle 15,4-Zöller dieser Preisklasse setzt das Aspire 5535 auf einen Zweikernprozessor – den bietet noch kein Netbook. Der Athlon 64 X2 QL-60 taktet mit 1,9 GHz und kann auf 3.072 MB (1 x 1.024 und 1 x 2.048) DDR2-667-Speicher zurückgreifen. Die Prozessorleistung liegt mit 2.900 Punkten im x-CPU-Test des Cinebench R10 zwar unter der gleichgetakteter Core-2-Prozessoren, jedoch gewaltig vor der eines Atom-Prozessors (850 Punkte bei 1,6 GHz). Die 3D-Leistung wird von der Radeon HD 3200 (IGP) limitiert.

Der 15,6 Zoll große Bildschirm (Auflösung: 1.366 x 768) verfügt über ein Seitenverhältnis von 16:9 und spiegelt stark. Die durchschnittliche Reaktionszeit ist mit 29 Millisekunden spieletauglich, wozu auch die angenehme Tastatur inklusive Ziffernblock beiträgt. Die Akkulaufzeit ist typisch für diesen Preisbereich: Dem „Reader's Test“ des Battery Eaters hält das Gerät im Sparmodus 180 Minuten stand, unter 3D-Volllast (3D Mark 06) benötigen Sie schon nach 70 Minuten eine Steckdose. Dank des relativ großflächigen Bildschirms und des Zweikernprozessors eignet sich das Aspire 5535 auch für Bildbearbeitung.

Fazit: Solides Gerät ohne gravierende Mängel. Vielspieler sollten sich woanders umsehen, Filmfreunde können einen Blick wagen. (rv)

Aspire 5535		
Hersteller: **Acer**	Ausstattung:	**1,49**
Web: **www.acer.de**	Eigenschaften:	**1,92**
Preis: **Ca. € 580,-**		
Preis-Leistung: **Befriedigend**	Leistung:	**2,87**

+ Günstig
+ Adäquate Leistung
- Relativ schwer
- Spiegelnder Bildschirm

WERTUNG 2,40

Hardware-Kategorie: Stereo-Kopfhörer

TOP-PRODUKT 1,55 03/2009

Ultrasone HFI-580

Die großen, drehbaren Hörmuscheln des High-End-Stereo-Kopfhörers umschließen auch relativ große oder leicht abstehende Ohren optimal. Die weiche Beschichtung aus Leder schmiegt sich angenehm an. Umgebungsgeräusche schirmt der Kopfhörer wirksam ab und es dringt wenig vom Abgespielten nach außen. Damit ist die Zielgruppe deutlich definiert: Der HFI-580 eignet sich sehr gut für Musikfans und anspruchsvolle Spieler, die abends im Einzelspielermodus spielen, während die Liebste im Nebenzimmer schläft. LAN-Party-Fans, die auf Kommandos ihrer Sitznachbarn angewiesen sind, stört die Abschirmung eher. Insgesamt ist der Tragekomfort hoch; nur wenn Sie einen relativ breiten Kopf haben, ist der Bügel eventuell zu straff gespannt. Für 308 Gramm wirkt der HFI-580 erfreulich leicht.

Anders als bei vielen günstigen Headsets drängt sich der Bass nicht auf. Er lässt Sie feinste Details Ihrer Lieblingsmusik heraushören, kann aber auch mächtig krachen, falls es erforderlich ist. So klangen Explosionen bei unserer Testpartie mit Crysis noch voluminöser als beim bereits sehr guten MMX 2 von Beyerdynamic (Note: 1,61). Zudem gibt der Ultrasone-Kopfhörer selbst die höchsten Klavier- oder Fanfarenklänge unserer Teststücke sauber wieder: Man hört klar und deutlich, wie Coldplay-Sänger Chris Martin die Klaviertasten anschlägt. Eine nicht gepolsterte Tasche und ein 3,90 Meter langes Kabel sorgen für eine gute Ausstattungswertung. Leider fehlt eine Lautstärkeregelung.

Fazit: Wenn Sie bereit sind, 110 Euro auszugeben, und nicht zwingend ein Mikrofon benötigen, bietet Ihnen der HFI-580 hervorragenden Klang, gepaart mit einem angenehmen Tragekomfort. (dm)

HFI-580		
Hersteller: **Ultrasone**	Ausstattung:	**2,06**
Web: **www.ultrasone.de**	Eigenschaften:	**1,75**
Preis: **Ca. € 110,-**		
Preis-Leistung: **Ausreichend**	Leistung:	**1,32**

+ Sehr guter Tiefontonbereich
+ Hoher Tragekomfort
+ Saubere Höhen
- Keine Lautstärkeregelung

WERTUNG 1,55

Hardware-Kategorie: Hauptplatine

PC Games TOP-PRODUKT 03/2009 1,46

Gigabyte EP45-DS3

Im gleichen Preisbereich wie das EP45-DS3 liegen die beiden P45-Platinen P5Q Pro von Asus (110 Euro, Note: 1,47) sowie das P45 Neo2-FR von MSI (110 Euro, Note: 1,49). Alle drei verfügen über zwei Grafiksteckplätze für Crossfire mit zweimal acht PCI-E-2.0-Bahnen sowie zwei PCI-Slots. Die Gigabyte-Platine bietet allerdings als einzige zwei Firewire- und zwei Gigabit-LAN-Anschlüsse. Dafür müssen Sie auf RAID verzichten und bekommen nur sechs SATA-Ports.

Beim BIOS gibt es dagegen keine Einschränkungen gegenüber teureren P45-Hauptplatinen von Gigabyte. Im übersichtlichen Übertaktungsmenü stehen enorm viele Einstellungen für den Speicher bereit. Zudem können Sie die gewünschte Spannung etwa für Prozessor, FSB, Northbridge, Southbridge oder RAM direkt eintippen und mit F11 Ihre Einstellung in einem von acht Profilen speichern. Ungewöhnlich: Die Lüftersteuerung ist zunächst abgeschaltet und unter „PC Health Status" zu aktivieren. Danach passt sie die Drehzahl des Prozessorlüfters in extrem feinen Stufen an. Leider hat das BIOS F9 den gleichen Fehler, den wir schon bei Gigabytes EP45-UD3P festgestellt haben: Wenn Sie im BIOS die Virtualisierungsfunktion deaktivieren, startet das System nicht. Zudem werden die SPD-Vorgaben nicht korrekt übernommen. Stellen Sie die Latenzen besser manuell ein. Alle Leistungswerte (Super Pi, Spiele, LAN, USB) sind sehr gut und die Leistungsaufnahme fällt dank Stromspartechnik ein wenig niedriger aus als bei Asus und MSI.

Fazit: Für 100 Euro bietet das EP45-DS3 viele Übertaktungsoptionen, eine vortreffliche Lüftersteuerung sowie gute Ausstattung und liegt daher knapp vor Asus' P5Q Pro sowie MSIs P45-Neo2-FR. (dm) ❑

EP45-DS3

Hersteller: **Gigabyte**	Ausstattung:	**1,75**
Web: **www.gigabyte.de**	Eigenschaften:	**1,69**
Preis: **Ca. € 100,-**		
Preis-Leistung: **Sehr gut**	Leistung:	**1,29**

+ Preis-Leistungs-Verhältnis
+ Viele Übertaktungsoptionen
+ Geringer Verbrauch
− Kein RAID

WERTUNG 1,46

Hardware-Kategorie: Eingabegerät

Logitech G13

Besitzer der Tastatur-Referenz G15 wissen die Beleuchtung von Tasten und den integrierten Bildschirm schon lange zu schätzen. Mit der G13, die Tasten und Gamepad vereint, geht Logitech noch einen Schritt weiter und lässt den Spieler die Farben der Beleuchtung individuell anpassen. Das integrierte Display selbst ist, abgesehen von der Farb-Option, das gleiche wie bei der G15, zeigt dieselben Informationen an und lässt sich ebenso mit verschiedenen frei erhältlichen Anwendungen programmieren. Der Bildschirm stellt jedoch nicht den einzigen Berührungspunkt zwischen G15 und G13 dar. Ebenfalls mit an Bord befinden sich die zahlreichen und beliebten Makrofunktionen, die Sie auch während eines laufenden Gefechts einfach durch simplen Tastendruck aufzeichnen und jederzeit wieder abrufen. Optional ist auch die Programmierung der Makros mittels mitgelieferter Software möglich.

Ein weiterer Pluspunkt des Gameboards ist die sehr gute ergonomische Konzeptionierung, die stundenlanges, ermüdungsfreies Spielen garantiert. Vier Tasten sind mit einer Vertiefung für die Fingerkuppen versehen und werden blind gefunden, WASD bietet sich für die Belegung an. Weniger gut hat uns allerdings der etwas schwammige Druckpunkt der Tasten gefallen. Für Spieler mit kleineren und normal großen Händen sind außerdem die oben in den jeweiligen Ecken positionierten Knöpfe etwas schwer zu erreichen.

Fazit: Diejenigen, die mehr Makros oder Informationsbildschirme brauchen, als die G15 zu bieten hat, oder die das Spielen eines Shooters mit der Tastatur auf Dauer zu sehr anstrengt, sollten sich die G13 näher anschauen. Für Gelegenheitsspieler oder Office-Nutzer bietet sie kaum Mehrwert. (ms) ❑

G13

Hersteller: **Logitech**	Ausstattung:	**2,20**
Web: **www.logitech.de**	Eigenschaften:	**2,00**
Preis: **Ca. € 55,-**		
Preis-Leistung: **Befriedigend**	Leistung:	**2,00**

+ Ergonomie
+ Makros
+ Funktionsumfang
− Äußere Tastenposition

WERTUNG 2,06

Hardware-Kategorie: Netzwerkgeräte

Devolo DLAN 200 Avplus Starter Kit

Mit dem DLAN 200 Avplus Starter Kit können Sie ein Heimnetzwerk aufbauen und dabei Daten einfach über Ihre 230-Volt-Stromleitung übertragen. Neben zwei Homeplug-AV-Adaptern und zwei drei Meter langen Netzwerkkabeln sind im Lieferumfang auch eine CD und eine Installationsanleitung enthalten, die sich rein auf bildliche Darstellung beschränkt. Ein Handbuch mit ausführlichen Einrichtungshinweisen liegt dagegen nur auf dem Datenträger vor. Wenn Sie das DLAN einrichten, sollten Sie beachten, dass Verlängerungskabel und Mehrfachsteckdosen einen Verbindungsaufbau verhindern oder stören können. Allerdings verfügen die Homeplug-AV-Adapter über eine integrierte Steckdose, die Ihnen die Möglichkeit gibt, andere Geräte mit einer Leistungsaufnahme von bis zu 3.600 Watt anzuschließen.

In unserem Praxistest nahm die Übertragung einer 700 MB großen Datei knapp dreieinhalb Minuten in Anspruch. Dies entspricht einer Geschwindigkeit von 3,56 MB pro Sekunde – dieser Wert liegt über dem einer durchschnittlichen 54-MBit-WLAN-Verbindung (IEEE 802.11 g). Unter besseren Bedingungen (neuere Stromleitungen) dauert die Übertragung nur eine Minute und 27 Sekunden, woraus sich eine mehr als doppelt so hohe Transferrate von 8,05 MB/s ergibt. Die Datenübertragung können Sie per Knopfdruck mit einer 128-Bit-AES-Verschlüsselung chiffrieren.

Fazit: Alles in allem stellt Devolos DLAN eine brauchbare Alternative zu umständlicher Hausverkabelung oder WLAN-Einrichtung dar. Einzig die hohen Anschaffungskosten von rund 120 Euro für das Einsteigerpaket könnten geringer ausfallen. (kk) ❑

DLAN 200 Avplus Starter Kit

Hersteller: **Devolo**	Ausstattung:	**1,95**
Web: **www.devolo.de**	Eigenschaften:	**2,00**
Preis: **Ca. € 120,-**		
Preis-Leistung: **Befriedigend**	Leistung:	**1,85**

+ Einrichtung
+ AES-Verschlüsselung
+ Leistung
− Preis

WERTUNG 1,90

NICHTS PASSENDES GEFUNDEN?
Stellen Sie Ihr System individuell zusammen!

one

15,4" WXGA GLARE TYPE DISPLAY

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8400 mit 2x 2.26GHz
- 4096MB DDR2-Speicher 667MHz
- 500GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 2.0 HD Audio, 3x USB 2.0, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, 3in1 Cardreader, Fingerprint Reader, Bluetooth, HDMI, 9 Zellen Li-Ion Akku, 2.0 Megapixel Webcam

799.- € oder Finanzkauf 2) ab 15€/mtl.

Art-Nr. 7163

Inklusive Windows Vista® Home Premium 858.99

17" WUXGA Glare Type Display

- Intel® Core™2 Duo Prozessor T6400 mit 2x 2.0 GHz
- 2048MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 250GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTS
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, 56k Modem, 7.1 Sound, 3x USB, 7in1 Cardreader, Mini IEEE1394a, HDMI, E-SATA, 1.3 Megapixel Webcam, Li-Ion Akku

1199.- € oder Finanzkauf 2) ab 22€/mtl.

Art-Nr. 7178

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1318.99

15,4" WSXGA+ GLARE TYPE DISPLAY

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8400 mit 2x 2.26 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 320GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTS
- DVD-Brenner SATA Laufwerk
- Modernes Design mit gebürstetem Aluminium

15,4" WSXGA+ Brilliantes Glare Type Display (1680x1050 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, HD Audio, 4x USB, 7in1 Cardreader, E-SATA, HDMI und DVI, 2.0 Megapixel Webcam, 8 Zellen Li-Ion Akku

1299.- € oder Finanzkauf 2) ab 24€/mtl.

Art-Nr. 4789

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1418.99

17" WUXGA Glare Type Display

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P9500 mit 2x 2.53 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 500GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTS
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display mit Anti-Reflection (1920x1200 Pixel), 3x USB 2.0, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, 7.1 Sound, HDMI, E-SATA, 7in1 Cardreader, Mini IEEE1394 1.3 Megapixel Webcam, Li-Ion Akku

1499.- € oder Finanzkauf 2) ab 28€/mtl.

Art-Nr. 7210

Inklusive Windows Vista® Business 1598.99

17" WUXGA Non Glare Type Display

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8600 mit 2x 2.40 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 320GB SATA Festplatte
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

17" WUXGA Non Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, 7.1 Sound, 3x USB, 7in1 Cardreader, Mini IEEE1394a, HDMI, E-SATA, 1.3 Megapixel Webcam, Fingerprint Reader, Li-Ion Akku

1699.- € oder Finanzkauf 2) ab 32€/mtl.

Art-Nr. 7105

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1818.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

ARBEITSMATERIAL

- Windows XP Home/Pro
- Windows XP Pro x64 Edition: www.microsoft.com/windowsxp/64bit/default.mspx
- Windows Vista x86/x64 www.microsoft.com/windowsvista/1031/ordermedia/de-de/default.mspx Testversion für Virtual PC 2007: http://technet.microsoft.com/en-us/bb738372.aspx
- Windows Server 2008 x86/x64 Testversion: http://technet.microsoft.com/de-de/evalcenter/cc137123.aspx
- 64-Bit-Treiber: www.extended64.com, www.planetamd64.com
- Windows 7 x86 (Beta) Testversion: www.microsoft.de

QUAL DER WAHL | Mit mittlerweile drei Betriebssystemen buhlt Microsoft um die Gunst von Office-Anwendern und Spielern.

Das beste Windows für Spieler

Von: Marco Albert/ Manuel Schulz

Windows XP, Vista oder vielleicht sogar Server 2008? Wir testen, welches Betriebssystem sich perfekt zum Spielen eignet.

Der Betriebssystem-Veteran Windows XP ist inzwischen über sieben Jahre alt und wird immer noch von vielen Spielern eingesetzt. Das neuere Windows Vista erfreut sich dagegen dank der Grafikschnittstelle Direct X 10 und der 64-Bit-Version immer größerer Beliebtheit. Profis schwören jedoch auf das Betriebssystem Server 2008, das sich mit wenigen Handgriffen in ein Desktop-Betriebssystem (OS) verwandeln lässt. Zudem wirft das neue Windows 7 schon seine Schatten voraus: Eine öffentliche Beta ist bereits erschienen und die finale Version kommt Anfang 2010. Als Spieler müssen Sie sich für ein Betriebssystem entscheiden. Wir wollen Ihnen mit diesem Artikel die Wahl erleichtern und für jeden Typ das passende OS empfehlen.

WINDOWS XP

Windows XP war das erste Betriebssystem von Microsoft, das den NT-Kernel von Windows NT auf Heimcomputer brachte und damit DOS endgültig ablöste. Seit Ende 2001 ist XP erhältlich und mit Service Pack 3 auf dem aktuellen Stand. Nach wie vor setzen viele PC-Games-Leser noch Windows XP ein. Das Betriebssystem bietet eine hohe Kompatibilität und es gibt nur wenige aktuelle Programme, die nicht auf XP laufen. Viele Funktionen, die modernere Windows-Versionen mitbringen, können Sie zudem über kostenlose Freeware-Programme nachrüsten. Windows XP benötigt wenige Ressourcen und läuft auch auf älteren Rechnern. Microsoft wird XP allerdings nicht weiterentwickeln, somit ist die Unterstützung für beispielsweise USB 3.0 ungewiss. Aus Marketing-Gründen hat Microsoft schon die Schnittstellensammlung Direct X 10 Windows Vista vorbehalten und auch DX 11 wird nicht mehr für XP erscheinen.

Kurz nachdem AMD den Athlon 64 eingeführt hatte, warf Microsoft die x64 Edition von XP auf den Markt. Dabei handelt es sich eigentlich gar nicht um Windows XP: Die Redmonder erweiterten Windows Server 2003 um den entsprechenden Befehlssatz und dockten an das bekannte Interface von XP als Oberfläche an. Damit war in kürzester Zeit ein 64-Bit-Betriebssystem für Heimcomputer entstanden. Das aus XP stammende Treiberkonzept und die Notwendigkeit, dass die Treiber für den Betrieb im x64-Modus nativ „64-bittig“ sein müssen, legen diesem Betriebssystem Steine in den Weg. Das macht sich bei neuerer Hardware wie SATA-Controllern ebenso bemerkbar wie bei integrierten Netzwerkfunktionen. Und obwohl die 64-Bit-Version von Windows XP nun auch schon einige Jahre auf dem Buckel hat, melden die Nutzer nach wie vor Inkompatibilitäten mit einzelnen Hardware-Produkten. Ob diese Geräte irgendwann noch einmal mit dem betagten Betriebssystem zusammenarbeiten werden, ist jedoch sehr fraglich.

WINDOWS VISTA

Der Nachfolger von XP sollte nach Aussagen von Microsoft zum Anfang des Jahres 2007 alles das besser machen, was die Anwender bislang an Windows bemängelt hatten. Vor allem in den Bereichen Sicherheit, Stabilität und Nutzer-

DESKTOP-OPTIK IM VERGLEICH

Windows XP | Windows Server 2008 | Windows Vista | Windows 7

Diese Bilder der Desktop-Oberflächen sind direkt nach der Installation entstanden und zeigen den Standard. Sie sehen, dass Windows Server 2008 kein Betriebssystem für Heimanwender sein soll; das graue Design wirkt sehr puristisch. Die neuen Windows-Versionen Vista und 7 bieten deutlich mehr Farben und Elemente.

freundlichkeit wollte man neue Maßstäbe setzen. Allerdings wird der Vista-Nutzer bei jeder Hardware- oder Software-Installation mit einer Vielzahl von Sicherheitsabfragen penetriert. So schaltete ein Großteil der Anwender nach kurzer Zeit die Benutzerkontensteuerung einfach ab. Damit ist die (gut gemeinte) Sicherheitsfunktion dahin. Die Kompatibilität mit aktueller Hardware ist von Beginn an wesentlich höher als beim Start von XP. Auch die integrierten Hilfsprogramme (Tools) zur Fehler- und Leistungsdiagnose helfen bei vielen Schwierigkeiten. So meldet sich Vista bei Problemen automatisch und bietet oftmals sinnvolle Lösungsstrategien an. Ein weiteres Indiz für die bessere Kompatibilität ist das wesentlich seltenere Auftreten des gefürchteten blauen Fehlerbildschirms oder BoD („Bluescreen of Death" oder einfach „Bluescreen").

DIRECT X 10 AN BORD

Neben einigen weiteren Neuerungen, zum Beispiel der Einführung eines animierten Windows-Hintergrundes, ist die für Spieler wohl wichtigste Entwicklung das Update des Schnittstellenpaketes Direct X 10. Zum Start von Vista waren allerdings nur wenige DX-10-fähige Grafikkarten oder entsprechende Spiele erhältlich. Letztere erblickten nach und nach das Licht der Welt und riefen einen Sturm der Entrüstung bei der Spielergemeinde hervor: Zu gering war die Performance, zu wenig echte Neuerungen beziehungsweise Verbesserungen waren enthalten. Dieser Sachverhalt änderte sich nur langsam und selbst heute noch beschränken sich die sichtbaren Unterschiede auf weichere Schatten oder Ähnliches.

Die 64-Bit-Version von Vista ist im Retail-Paket von Ultimate enthalten. Haben Sie schon Vista x86, können Sie unter www.microsoft.com/windowsvista/1031/order-media/de-de/default.mspx gegen eine Gebühr den 64-Bit-Datenträger nachbestellen. Alle wichtigen Hersteller sind auch mit 64-Bit-Varianten der Treibersoftware zur Stelle. Wer exotische Hardware anschließt, kann noch nicht darauf wetten, den vollen Funktionsumfang der 32-Bit-Version zu erhalten. Je nach x64-Vista-Edition gibt es unterschiedliche Beschränkungen beim ansprechbaren Arbeitsspeicher. Home Basic nutzt nur 8 GB Speicher, Home Premium spielt mit 16 GB, während Business, Enterprise und Ultimate mindestens 128 GB ansprechen können.

WINDOWS SERVER 2008

Windows Vista ist aktuell nicht das einzige Betriebssystem, das über die Direct-X-10-Schnittstelle verfügt; auch Server 2008 basiert auf dem sogenannten Windows 6. Im Gegensatz zu Vista ist das Server-Betriebssystem nicht für den Betrieb auf einem Desktop-PC angepasst. Es fehlen grafische Spielereien wie Aero und Sicherheitsfunktionen wie die Benutzerkontensteuerung. Vista-Treiber laufen in aller Regel problemlos auf diesem Betriebssystem. Mit etwas Aufwand lässt sich ein Server 2008 auch als optisch entschlacktes Vista betreiben, sofern man bereit ist, dafür deutlich tiefer in die Tasche zu greifen (siehe Übersichtstabelle). Windows Server 2008 steht als x86- und x64-Variante zur Verfügung.

WINDOWS 7

Windows 7, das uns als Beta-Version vorliegt, ist eine Weiterentwicklung von Vista, daher sollte es weniger Kompatibilitätsprobleme geben als beim Start von XP oder Vista. Eine öffentliche Beta-Version von Windows 7 ist seit dem 7. Januar 2009 erhältlich. Die finale Version wird Anfang 2010 erwartet. Microsoft plant deutlich we-

Call of Duty: World at War (dt.)

- Windows Server 2008 ist rund 4 Prozent schneller als Vista.
- Windows XP x64 arbeitet 15 Prozent langsamer als Server 2008.
- Windows 7 liegt nur auf dem Niveau von Windows XP x86.

Legende: 1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF; Minimum-Fps

PCG-Spielstand „Ohne Unterbrechung" (SP-Mission 7)

BESSER ▶ Fps (▶ BEDINGT SPIELBAR, ▶ FLÜSSIG SPIELBAR)

System	1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF (Fps)
Server 2008 x86	52 (+8,3 %)
Server 2008 x64	51 (+6,3 %)
Windows Vista SP1 x86	50 (+4,2 %)
Windows Vista SP1 x64	49 (+2,1 %)
Windows 7 x86 (Beta)	48 (0,0 %)
Windows XP SP3 x86	48 (Basis)
Windows XP x64	44 (-8,3 %)

System: Core 2 Extreme QX6800, Asus P5KC, 2.048 MB, Geforce 9800 GT (1.024 MB)

Direct X 9.0 versus 10

- Windows 7 führt den Benchmark in beiden Modi an.
- Durch Direct X 10 erreicht das Spiel 3 bis 9 Prozent höhere Bildwiederholraten (Fps) als mit dem DX9-Modus.

Legende: Direct X 10; Direct X 9.0; Minimum-Fps

Far Cry 2 v1.01, „Ranch Small", 1.280 x 1.024, kein FSAA/AF

BESSER ▶ Fps (▶ BEDINGT SPIELBAR, ▶ FLÜSSIG SPIELBAR)

System	Direct X 10 (Fps)	Direct X 9.0 (Fps)
Windows 7 x86 (Beta)	60 (+5,3 %)	58 (+7,4 %)
Server 2008 x64	58 (+1,8 %)	55 (+1,9 %)
Server 2008 x86	58 (+1,8 %)	55 (+1,9 %)
Windows Vista SP1 x86	57 (Basis)	54 (Basis)
Windows Vista SP1 x64	57 (0,00 %)	52 (-3,7 %)

System: Core 2 Extreme QX6800, Asus P5KC, 2.048 MB, Geforce 9800 GT (1.024 MB)

Far Cry 2

- Mit Windows 7 erreichen Sie die höchste Fps-Rate.
- Windows Server 2008 eignet sich auch gut für Spiele.
- Das wenig genutzte WinXP x64 ist 19 Prozent langsamer als Win7.

Legende: 1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF; Minimum-Fps

Far Cry 2 v1.01, „Ranch Small"

BESSER ▶ Fps (▶ BEDINGT SPIELBAR, ▶ FLÜSSIG SPIELBAR)

System	1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF (Fps)
Windows 7 x86 (B. 6956)	50 (+16,3 %)
Webserver 2008 x86	46 (+7,0 %)
Webserver 2008 x64	46 (+7,0 %)
Windows Vista SP1 x64	45 (+4,7 %)
Windows Vista SP1 x86	45 (+4,7 %)
Windows XP SP3 x86	43 (0,0 %)
Windows XP x64	42 (-2,3 %)

System: Core 2 Extreme QX6800, Asus P5KC, 2.048 MB, Geforce 9800 GT (1.024 MB)

Vergleich x86 und x64

- Die Anwendungen wurden je nach Betriebssystem als 32- oder 64-Bit-Version ausgeführt.
- Die 64-Bit-Varianten sind nicht durchgehend schneller.

Punkte/ Kilobyte/s

Cinebench R10, x-CPU-Test (BESSER ▶ Pkte.)

System	Pkte.
Windows XP x64	6.108 (+6,9 %)
Webserver 2008 x64	6.068 (+6,2 %)
Windows Vista SP1 x64	6.034 (+5,6 %)
Windows XP SP3 x86	5.715 (Basis)
Webserver 2008 x86	5.664 (-0,9 %)
Windows Vista SP1 x86	5.598 (-2,0 %)
Windows 7 x86 (Beta)	5.500 (-3,8 %)

Pov-Ray v.3.7 (BESSER ▶ Pkte.)

System	Pkte.
Windows XP SP3 x86	1.305,4 (Basis)
Windows XP x64	1.278,5 (-2,1 %)
Windows 7 x86 (Beta)	1.202,1 (-7,9 %)
Webserver 2008 x64	1.193,8 (-8,5 %)
Windows Vista SP1 x64	1.191,9 (-8,7 %)
Webserver 2008 x86	1.114,1 (-14,7 %)
Windows Vista SP1 x86	1.095,7 (-16,1 %)

7-Zip v.4.57, interner Benchmark, „32 MB" (BESSER ▶ KB/s)

System	KB/s
Windows 7 x86 (Beta)	4.024 (+30,0 %)
Windows XP SP3 x86	3.096 (Basis)
Webserver 2008 x64	3.000 (-3,1 %)
Windows XP x64	2.683 (-13,3 %)
Windows Vista SP1 x64	2.669 (-13,8 %)
Windows Vista SP1 x86	2.643 (-14,6 %)
Webserver 2008 x86	2.613 (-15,6 %)

System: Core 2 Extreme QX6800, Asus P5KC, 2.048 MB, Geforce 9800 GT (1.024 MB)

STARTMENÜ: WINDOWS XP UND SERVER 2008

Die Farben täuschen: Die beiden Startmenüs von Windows XP (linkes Bild) und Server 2008 sind gleich aufgebaut.

STARTMENÜ: WINDOWS VISTA UND 7

Abgesehen vom Design sind die beiden Startmenüs fast gleich: Nur auf den zweiten Blick erkennt man die Neuerungen von Windows 7 (rechtes Bild).

niger Versionen, als es von Vista gibt. Zudem sind erneut eine 32- und eine 64-Variante geplant.

VERGLEICH DER BOOT-, START- UND KOPIERZEITEN

Um ein neues Betriebssystem auf die heimische Festplatte zu installieren, benötigen Sie etwas Zeit. Diese ist natürlich unter anderem von der verwendeten Hardware abhängig. Die Installationsdauer von Windows XP auf unserem Testsystem liegt bei 25 (x86) beziehungsweise 33 Minuten (x64). Damit ist das angegraute XP der negative Spitzenreiter in puncto Installationsdauer. Allerdings wird XP im Vergleich zu den neueren Windows-Versionen auf CD und nicht auf DVD ausgeliefert. Es zeigt sich, dass sich die zum Aufspielen des Betriebssystems benötigte Zeit im Laufe der vergangenen Jahre trotz gestiegener Datenmengen verringert hat. So benötigt unsere Version von Windows 7 nur 15 Minuten.

Ein umgekehrtes Bild ergibt sich beim Bootvorgang: Die benötigte Zeit verlängert sich mit nahezu jeder neuen Windows-Version. Lediglich die Server-Varianten und Windows 7 fallen etwas aus dem Rahmen. Ebenso haben sich auch die Startzeiten mancher Programme, beispielsweise die des beliebten Webbrowsers Mozilla Firefox, verlängert. Einzig die 64-Bit-Variante von Windows XP blieb unter zwei Sekunden, Windows 7 hingegen brauchte derer ganze vier. Microsoft-eigene Software scheint aber dem jeweils aktuellen Betriebssystem angepasst zu werden; so war bei der dreisekündigen Startdauer von Outlook in keiner der Windows-Versionen ein Unterschied festzustellen. Andere Software-Anbieter wiederum scheinen die Ressourcen aktueller Betriebssysteme besser auszunutzen als die Mozilla Foundation. Adobe konnte den Startvorgang seines Vorzeigeproduktes Photoshop durchweg beschleunigen. Allerdings sind die Werte von Windows 7 mit Vorsicht zu genießen, da es sich noch um eine Beta-Version handelt.

Dies erklärt wohl auch die (noch) schlechten Kopierzeiten des Vista-Nachfolgers. Mit 54 Sekunden für ein aus 10.000 Dateien bestehendes 1,9-GB-Paket reicht es gerade einmal für den vorletzten Platz im Testfeld. Nur die x86-Version des Webservers 2008 brauchte noch länger. Wir erwarten allerdings, dass Microsoft hier noch Hand anlegen und die Leistung weiter steigern wird.

DIRECT X IM WANDEL DER ZEIT

Für Spieler ist natürlich die interessanteste Ankündigung: Windows 7 werde mit Direct X 11 die neueste Version des Redmonder Schnittstellenpaketes enthalten. Wie unsere Messungen zeigen, ist die Spieleleistung von Windows 7 bereits jetzt schon außerordentlich gut: So läuft beispielsweise unser **Far Cry 2**-Benchmark unter Direct X 10 um rund fünf Prozent und unter DX9 sogar um sieben Prozent schneller als auf Windows Vista. Letzteres schneidet allerdings sogar im Vergleich zu dem gar nicht auf Spielebetrieb ausgelegten Server 2008 schlechter ab. Generell lässt sich festhalten, dass entsprechend gut programmierte Spiele durchaus von einer aktualisierten Direct-X-Umgebung profitieren. Unsere Benchmarks demonstrieren dies deutlich. Bei optimierten Titeln wie **Far Cry 2** ist die Framerate unter Direct X 10 grundsätzlich höher als bei der älteren Schnittstellenvariante.

Dies war aber nicht immer so. Gerade in der Anfangszeit von Windows Vista sorgten Spiele wie **Lost Planet** in Kombination mit Grafikkarten wie der damals brandneuen Radeon HD 2900 für erhöhten Unmut in der Spielergemeinde. Zu gering war die Performance und auch sichtbare Grafikverbesserungen mussten mit der Lupe gesucht werden. Zumindest der erste dieser Kritikpunkte gehört mittlerweile der Vergangenheit an. Interessanterweise profitieren jedoch nicht alle Titel von Microsofts neuem Betriebssystem. Im Gegensatz zu **Far Cry 2** dümpelt beispielsweise **Call of Duty: World at War (dt.)** auf Windows-XP-Niveau herum und liegt damit klar hinter den aktuellen Versionen wie Vista oder Server 2008. Da dieser Titel kein Direct X 10 unterstützt und entsprechende Leistungsgewinne nicht durch Verbesserungen des neuen Schnittstellenpaketes erklärt werden können, führen wir die höheren Frameraten von Vista und Server 2008 auf interne Optimierungen des Betriebssystems zurück. Zu diesen Verbesserungen zählen schnellere Speicherzugriffe und eine bessere Ausnutzung der Systemressourcen.

Erstaunlicherweise stellt sich die Sachlage bei **Far Cry 2** im reinen DX9-Modus etwas anders dar. Hier kann sich Windows 7 deutlich

VERGLEICH DER WINDOWS-VERSIONEN

	Windows XP SP3 x86	Windows XP x64	Windows Vista SP1 x86	Windows Vista SP1 x64	Windows Server 2008 x86	Windows Server 2008 x64	Windows 7 x86 (Beta)
Preise	Ab 70 Euro	Ab 120 Euro	Ab 70 Euro	Ab 70 Euro	Ab 300 Euro	Ab 300 Euro	Nicht bekannt
Unterstützung Arbeitsspeicher	4 GB	128 GB	4 GB	8 bis 128 GB	4 GB	32 bis 128 GB	4 GB
Unterstützung CPUs	2 Pro/1 Home	2	2 (1 Basic)	2 (1 Basic)	64	64	64
Unterstützung CPU-Kerne	Nicht bekannt	Nicht bekannt	256	256	256	256	256
Direct-X-Version	9.0	9.0	10.1	10.1	10.1	10.1	10.1
Installationszeit	Ca. 25 Minuten	Ca. 33 Minuten	Ca. 20 Minuten	Ca. 24 Minuten	Ca. 13 Minuten	Ca. 15 Minuten	Ca. 15 Minuten
Bootzeit	45 Sekunden	51 Sekunden	56 Sekunden	1,14 Minuten	55 Sekunden	1:40 Minuten	47 Sekunden
Anwendungsstart Firefox	2 Sekunden	1 Sekunde	2 Sekunden	2 Sekunden	3 Sekunden	3 Sekunden	4 Sekunden
Anwendungsstart Outlook	3 Sekunden	3 Sekunden	3 Sekunden	3 Sekunden	3 Sekunden	3 Sekunden	3 Sekunden
Anwendungsstart Photoshop	5 Sekunden	4 Sekunden	4 Sekunden	4 Sekunden	4 Sekunden	4 Sekunden	3 Sekunden
Kopierzeit HDD	39 Sekunden	53 Sekunden	26 Sekunden	36 Sekunden	55 Sekunden	50 Sekunden	54 Sekunden
Kopierzeit Netzwerk	5:52 Minuten	5:04 Minuten	5:20 Minuten	5:13 Minuten	5:38 Minuten	5:29 Minuten	5:17 Minuten
Speicherverbrauch HDD	4,47 GB	4,4 GB	11,8 GB	14,5 GB	10,4 GB	13,0 GB	8,97 GB
Speicherverbrauch RAM	252 MB	198 MB	502 MB	615 MB	350 MB	427 MB	523 MB

von sämtlichen anderen Betriebssystemen absetzen. Wir führen dies auf die Tatsache zurück, dass die Mehrkernunterstützung in jeder neuen Version von Windows eklatant verbessert wurde. Da das Spiel **Far Cry 2** stark von der Prozessor-/Systemleistung profitiert und Windows 7 die Arbeit geschickt auf die zur Verfügung stehenden Kerne des Prozessors verteilt, ist der Shooter nach unserer Einschätzung auf dem zukünftigen Betriebssystem weit performanter als beispielsweise auf Vista.

FAZIT: WINDOWS-VERSIONEN IM PC-GAMES-VERGLEICH

Für viele von Ihnen wird das Ergebnis unserer Teststrecke überraschend sein: Zwar befindet sich Windows XP auch heute noch auf den Rechnern vieler Spieler, doch mit der Leistung des altgedienten Betriebssystems ist es nicht mehr weit her. Selbst im frisch installierten Zustand bleiben die Bildwiederholraten (Fps/Frameraten) hinter denen der Nachfolgersysteme zurück. Erfahrungsgemäß ändert sich an diesem Umstand im Laufe der Zeit nur wenig. Im Gegenteil: Durch verschiedene Software-Installationen nimmt die Spieleleistung auf längere Sicht gesehen eher ab. Den Mythos, Windows XP wäre immer noch das schnellste Spielesystem – vor allem im Hinblick auf Vista –, können wir nicht bestätigen. Trotzdem ist XP für Besitzer älterer Hardware die bessere Wahl und Spiele, die nur Direct X 9 oder gar 8 unterstützen, laufen mit Windows XP meist deutlich performanter als mit Vista.

Allerdings ist Windows Vista bei aktuellen Titeln leistungsfähiger als sein Vorgänger und kann auch mit für Spieler sinnvollen Neuerungen punkten. So ist beispielsweise die Einführung des „Games für Windows"-Siegels durchaus ein Schritt in die richtige Richtung, bietet das Logo für den Verbraucher doch garantierte Sicherheiten in den Bereichen Jugendschutz und Kompatibilität. Die wichtigste Neuerung für Spieler ist jedoch eindeutig die Einführung von Direct X 10, das bei entsprechend programmierten Spielen mittlerweile oftmals für eine gesteigerte Framerate und verbesserte Optik sorgt.

Hiervon profitiert auch Server 2008, das den gleichen Betriebssystemkern hat wie Windows Vista. Allerdings erfordert die Umwandlung des Server- in ein Desktop-Betriebssystem viel Konfigurationsaufwand und Server 2008 ist mit knapp 300 Euro für die kleine Webserver-Variante sehr teuer. Server 2008 läuft aber auch oftmals deutlich flotter als sein Desktop-Pendant.

Einzig das zukünftige Microsoft-Betriebssystem scheint den aktuellen Versionen in puncto Leistung den Rang abzulaufen. Obwohl die uns vorliegende Version von Windows 7 gerade einmal den Beta-Status erreicht hat, liefert sie bereits eine sehr gute Leistung und lässt für das Jahr 2010 im Hinblick auf die Performance Großes erahnen. Angesichts der Tatsache, dass den Redmondern bis zur geplanten Veröffentlichung noch über ein Jahr Zeit bleibt, um alle Optimierungen und Fehlerbehebungen vorzunehmen, läuft selbst die seit Anfang dieses Jahres verfügbare Beta schon erstaunlich rund. ❑

DIRECT X 10: VORTEILE DER GRAFIKSCHNITTSTELLE

DX9-Optik

DX10-Optik

Im DX10-Vorzeige-Shooter **Crysis** sorgt die Vista-Grafikschnittstelle unter anderem für eine realistischere Wasserdarstellung und hochwertige Beleuchtung.

SYSTEMSTEUERUNG: WINDOWS XP UND SERVER 2008

Die interne Versionsnummer von XP (links) ist 5.0 und Server 2008 hat die Nummer 6.1. Dieser Entwicklungsunterschied ist in der Systemsteuerung sichtbar.

SYSTEMSTEUERUNG: WINDOWS VISTA UND 7

Auch wenn die Systemsteuerung von Windows 7 (rechtes Bild) eine andere Ansicht hat, die Grundfunktionen sind die gleichen wie in Vista.

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

▶ = **Preis-Leistungs-Tipp**

GRAFIKKARTEN

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten mit älteren Chipsätzen.
* Durchschnittswert aus **Call of Duty 4** und **Unreal Tournament 3** ** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.
**** Neue Messmethode: Durchschnittswert aus **Call of Duty 4**, **Crysis**, **Assassin's Creed** und **Race Driver: Grid**

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
▶ Sapphire Radeon HD 3850 AGP	ca. € 95,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,81
Tul Radeon HD 3850 AGP	ca. € 95,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	2,4/2,4 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,84

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.680x1.050, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
MSI N280GTX-T2D1G Super OC	ca. € 420,-	Geforce GTX 280	1.024 DDR3	700/1.150 MHz	240/max. 240	0,9/5,5 Sone	99,7 Fps	89,3 Fps	1,99
Gainward Geforce GTX 280	ca. € 370,-	Geforce GTX 280	1.024 DDR3	602/1.107 MHz	240/max. 240	0,9/4,2 Sone	99,5 Fps	85 Fps	2,01
Leadtek Geforce GTX 260	ca. € 230,-	Geforce GTX 260	896 DDR3	576/999 MHz	192/max. 192	1,0/1,9 Sone	98,5 Fps	76,5 Fps	2,03
Powercolor Radeon HD 4870	ca. € 210,-	Radeon HD4870	512 DDR5	800/1.900 MHz	800/160	0,4/1,9 Sone	60 Fps****	54 Fps****	2,31
Zotac Geforce 9800 GTX AMP Edition	ca. € 180,-	Geforce 9800 GTX	512 DDR3	756/1.152 MHz	128/max. 128	0,4/1,9 Sone	95,4 Fps	61,9 Fps	2,39**
Leadtek Winfast PX8800 GTS/512	ca. € 180,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3	648/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,8 Sone	95 Fps	57 Fps	2,56**
MSI NX8800GTS-T2D512E-OC	ca. € 210,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3	729/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	95,2 Fps	57,9 Fps	2,59**
Gainward Bliss 9600 GT GS	ca. € 100,-	Geforce 9600 GT	512 DDR3	725/1.000 MHz	64/max. 64	0,6/0,6 Sone	90,7 Fps	48 Fps	2,60**
MSI NX8800GT T2D512E-OC	ca. € 130,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	93,5 Fps	53,2 Fps	2,62**
▶ Asus EAH4850 TOP	ca. € 170,-	Radeon HD 4850	512 DDR4	680/1.050 MHz	800/160	0,2/1,7 Sone	52 Fps****	48,2 Fps****	2,63
Zotac Geforce 9800 GTX+	ca. € 170,-	Geforce 9800 GTX+	512 DDR5	738/1.102 MHz	128/max. 128	0,5/2,9 Sone	51 Fps****	42 Fps****	2,65
Sapphire Radeon HD 4870	ca. € 190,-	Radeon HD 4870	512 DDR5	750/1.800 MHz	800/160	0,3/2,7 Sone	81 Fps	56 Fps	2,71**
MSI R4870-T2512-OC	ca. € 220,-	Radeon HD 4870	512 DDR5	780/2.000 MHz	800/160	0,3/3,5 Sone	84,7 Fps	60 Fps	2,75
Sapphire HD 3870 X2 Atomic	ca. € 350,-	Radeon HD 3870 X2	2 x 512 DDR3	860/931 MHz	2x 320/2x 320	0,3/4,5 Sone	87,9 Fps	65,5 Fps	2,93**
Sapphire Radeon HD 4850	ca. € 120,-	Radeon HD 4850	512 DDR3	625/993 MHz	800/160	0,4/1,7 Sone	78 Fps	45,5 Fps	2,94
Gainward 9800 GT Golden Sample	ca. € 130,-	Geforce 9800 GT	1.024 DDR3	650/950 MHz	111/max. 112	2,4/2,4 Sone	42 Fps****	34,2 Fps****	2,98
MSI N9500GT-MD512Z/D2	ca. € 60,-	Geforce 9500 GT	512 DDR2	550/500 MHz	32/max. 32	Passiv	15,2 Fps****	11,2 Fps****	3,87**

MAINBOARDS

Sockel 775 – Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, alle Pentium- und Celeron-CPUs

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Rampage Extreme	ca. € 330,-	X48	0301/2.00G	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firewire, Wakü-Anschl.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,34
Gigabyte X48-DQ6	ca. € 220,-	X48	F6/1.1	2	x16 (2), x1 (3)	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 1 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Gigabyte EP45-UD3P	ca. € 140,-	P45	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,42
Evga Nforce 790i Ultra SLI	ca. € 300,-	790i Ultra SLI	P03R2/180	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	7 x SATA, 2x Firewire, Diagnose-LEDs	Sehr gut	Lüfter	Bestanden	Bestanden	1,45
MSI P45 Platinum	ca. € 150,-	P45	1.0/1.0	2	x16 (2), x1 (2), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firewire	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
▶ Asus P5Q Pro	ca. € 120,-	P45	0506/1.03G	2	x16 (2), x1 (3)	1 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 1 x Firewire, Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
MSI P45 Neo3 FIR	ca. € 110,-	P45	2.1/1.1	4	x16 (1), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	8 x SATA	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,53
Asrock P43R1600Twins-Wifi	ca. € 90,-	P43	1.80/1.90	3	x16 (1), x1 (3), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 1 x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,62
Elitegroup P45T-A	ca. € 80,-	P45	08/06/19/1.0	3	x16 (2), x1 (2), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,80
Asrock Wolfdale1333-GLAN/M2	ca. € 40,-	945GC	1.20/2.01	2	x16 (1), x1 (1)	1 x 1.000 MBit/s	4 x SATA	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,38

Sockel AM2/AM2+ – Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2, Phenom

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M3N-HT Deluxe	ca. € 170,-	Nforce 780a SLI	0603/1.02G	2	x16 (3), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	Geforce 8200, 1 x Firewire, 6 x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Gigabyte MA790GP-DS4H	ca. € 130,-	790GX/SB750	F2A/1.0	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
DFI Lanparty JR 790GX-M2RS	ca. € 130,-	790GX/SB750	2008.08.28/A	1	x16 (2), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,52
▶ Asrock AOD790GX/128M	ca. € 90,-	790GX	1.20/1.01	3	x16 (2), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
Gigabyte MA78GM-S2H	ca. € 70,-	780G/SB700	F2/1.0	2	x16 (1), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3200, 5 x SATA, 1 x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
Asus M3A78-T	ca. € 120,-	790GX	0502/1.01G	2	x16 (3), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 5 x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,66
Biostar TA790GX A2+	ca. € 80,-	790GX/SB750	2008-09-19/5.0	2	x16 (2), x1 (2)	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 64 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,73
MSI K9A2 CF	ca. € 75,-	690G/SB600	0502/1.01G	2	x16 (2), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	4 x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,89
Asrock Alivedual-ESATA2	ca. € 55,-	M1695/NF3 250	1.0/1.034	3	x16 (1)	1 x 1.000 MBit/s	4 x SATA, AGP-Steckplatz!	Befriedigend	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	2,07

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Latenzen: 5-5-5-18, 2T ** Latenzen: 9-9-9-27, 2T

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Maximale Übertaktung*	Stabile Latenzen DDR2-800	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair TWIN2X4096-6400C4DHX	ca. € 55,-	2 x 2.048 MB, DDR2-800	4-4-4-12	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,58
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 70,-	2 x 2.048 MB, DDR2-800	4-4-3-15	550 MHz, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,63
Transcend TX1066QLJ-2GK	ca. € 50,-	2 x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	590 MHz, 2,1 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,64
▶ G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	ca. € 45,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1000	5-5-5-15	550 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,65
Chaintech Apogee GT	ca. € 80,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
A-Data Vitesta Extreme-Edition	ca. € 70,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	550 MHz, 2,3 Volt	5-5-5-15, 1T	5-5-5-15, 2T	1,67
Mushkin 996578	ca. € 35,-	2 x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	570 MHz, 2,3 Volt	5-5-5-18, 1T	5-5-5-18, 2T	1,68
MDT M2GB-800K	ca. € 15,-	2 x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	450 MHz, 1,9 Volt	5-4-4-12, 1T	Nicht möglich	2,03

DDR3-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Maximale Übertaktung**	Stabile Latenzen DDR3-1333	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
Mushkin 996600	ca. € 130,-	2 x 1.024 MB, DDR3-1800	7-7-6-18	920 MHz, 1,9 Volt	6-6-6-15	7-7-6-18	1,75
▶ OCZ OCZ3P18002GK	ca. € 100,-	2 x 1.024 MB, DDR3-1800	8-8-8-24	930 MHz, 2,0 Volt	5-5-5-12	7-7-7-20	1,82

USB-STICKS

Produktname	Preis	Schnittstelle	Kapazität	Readyboost/U3-Unterstützung	Lesegeschwindigkeit	Schreibgeschwindigkeit	Mittlere Zugriffszeit	Wertung
Buffalo Firestix	ca. € 100,-	USB 2.0	8 GB	Ja/nein	32,8 MB/s	24,9 MB/s	0,5 ms	1,54
▶ OCZ Rally 2	ca. € 60,-	USB 2.0	32 GB	Ja/nein	31,2 MB/s	27,3 MB/s	0,8 ms	1,58
OCZ ATV	ca. € 30,-	USB 2.0	16 GB	Ja/nein	29,1 MB/s	21,7 MB/s	1,4 ms	1,62
Sandisk Cruzer Contour	ca. € 25,-	USB 2.0	8 GB	Ja/ja	29,0 MB/s	15,0 MB/s	0,6 ms	1,72
Corsair Flash Voyager	ca. € 120,-	USB 2.0	64 GB	Ja/nein	30,1 MB/s	16,7 MB/s	0,5 ms	1,78

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 (4:3) Zoll bis 22 Zoll (16:10)	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Viewsonic VX262wm (22 Zoll, 16:10)	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	58 bis 275 cd/m²	Audio	1,94
Iiyama Prolite E2201W (22 Zoll, 16:10)	ca. € 190,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	90 bis 300 cd/m²	-	2,00
▶ Viewsonic VX2260wm (22 Zoll, 16:10)	ca. € 170,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	23 ms	Sehr gut	Gut	87 bis 300 cd/m²	Audio	2,03
LG L1953TR (19 Zoll, 4:3)	ca. € 170,-	D-Sub, DVI-D	21 ms	Sehr gut	Gut	109 bis 278 cd/m²	-	2,06
24 Zoll bis 27 Zoll (16:10)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
Eizo HD2442W (24 Zoll, 16:10)	ca. € 970,-	D-Sub, DVI-D, 2 x HDMI	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	85 bis 425 cd/m²	Dyn. Helligkeit, USB	1,85
▶ Novita 2602WHD	ca. € 330,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	23 ms	Sehr gut	Gut	47 bis 295 cd/m²	Audio	1,97
Dell 2707WFP (27 Zoll, 16:10)	ca. € 740,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	170 bis 447 cd/m²	9-in-2-Kartenl., USB-Hub	1,98
Viewsonic VX2835wn (27,5 Zoll, 16:19)	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D, S-V., Ko., HDMI	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	132 bis 478 cd/m²	Lautsprecher	1,99
Benq FP241W (24 Zoll, 16:10)	ca. € 410,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 408 cd/m²	USB-Hub	1,99

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Wertung
Seagate Barracuda 7200.11 ST31500341AS	ca. € 120,-	SATA	1.500 GB	7.200	0,5 Sone/0,7 Sone	13,5 ms	32 MB	99,4/98,8 MB/s	2,91
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 85,-	SATA	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9 ms	32 MB	95,4/93,7 MB/s	2,91
▶ Samsung Spinpoint F1 HD322HJ	ca. € 40,-	SATA	320 GB	7.200	0,2 Sone/0,3 Sone	13,3 ms	16 MB	95,8/94,5 MB/s	2,98

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 990,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**RMS (Subwoofer)**	**RMS (Satelliten)**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Creative Gigaworks S750	ca. € 335,-	7+1	210 Watt	Je 70 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,52
Teufel Concept F	ca. € 230,-	7+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
▶ Philips MMS460, 5.1	ca. € 70,-	5+1	30 Watt	Je 10 Watt	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
▶ Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 60,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 150,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 115,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 45,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,59
Roccat Kone	ca. € 60,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	114-132 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,62
▶ Razer Diamondback 3G	ca. € 30,-	7 + Scrollrad	Optisch (Infrarot)	USB	1.800 Dpi	105 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,70

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15 (Refresh)	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,42
Microsoft Sidewinder X6	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/halbhoch	USB	32 + modulare Bauweise	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,48
▶ Revoltec Fightboard	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,86

SPIELE-RECHNER IM EIGENBAU

* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

EINSTEIGER-PC

€ 660,-*

Komponente	Preis
Prozessor: AMD Athlon 64 X2 6000+ (Sockel AM2)	€ 70,-
Kühler: Boxed-Kühler	€ 0,-
Mainboard: MSI K9A2 CF (790X)	€ 75,-
RAM: G.Skill 2 x 2.048 MB, DDR2-1000, CL5	€ 55,-
Grafikkarte: Sapphire Radeon HD 4850 (512 MB)	€ 135,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung Spinpoint F1 HD322HJ (320 GB)	€ 40,-
Netzteil: Enermax PRO82+ (385 Watt)	€ 50,-
Gehäuse: Sharkoon Rebel 9 Economy	€ 35,-

AUFSTEIGER-PC

€ 1085,-*

Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Duo E8500 (Sockel 775)	€ 160,-
Kühler: EKL Alpenföhn Groß Clock'ner BE	€ 35,-
Mainboard: Asus P5Q Pro (P45)	€ 120,-
RAM: G.Skill 2 x 2.048 MB, DDR2-1000, CL5	€ 55,-
Grafikkarte: MSI N260GTX-T2D896-OC (896 MB)	€ 250,-
Soundkarte: Creative Soundblaster X-Fi Xtreme Gamer	€ 50,-
Festplatte: Seagate ST3640323AS (640 GB)	€ 70,-
Netzteil: Corsair HX 520W ATX 2.2 (520 W)	€ 80,-
Gehäuse: Lancool K7	€ 65,-

HIGH-END-PC

€ 1.715,-*

Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Quad Q9550 (Sockel 775)	€ 280,-
Kühler: Termalright IF-14 + Scythe S-Flex SFF21E	€ 60,-
Mainboard: Gigabyte X48-DQ6 (X48)	€ 220,-
RAM: G.Skill 2 x 2.048 MB, DDR2-1.000, CL5	€ 55,-
Grafikkarte: Asus ENGTX280/HTDP (1.024 MB)	€ 385,-
Soundkarte: Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion	€ 150,-
Festplatte: Samsung Spinpoint F1 HD103UJ (1.000 GB)	€ 85,-
Netzteil: Be quiet Dark Power Pro BQT7-650W	€ 120,-
Gehäuse: Silverstone FT01	€ 160,-

ROSSIS RUMPELKAMMER

AUF DVD
• Video: Rossis Welt

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT

„Wir Deutsche sind bekanntlich Weltmeister im Jammern. Das wusste ich, aber dass es so schlimm ist, erschreckt mich immer wieder.“

Ich will jetzt auf keine Details eingehen, aber momentan erreichen mich relativ viele E-Mails, in denen der Schreiber über den Kopierschutz jammert. Bei allem Verständnis: Ich kann es so langsam nicht mehr hören. Seit es Computerspiele gibt, jammern wir herzzerreißend über die diversen Kopierschutzmechanismen. Ich kann mich an Zeiten erinnern, da lagen Spielen merkwürdige Drehscheiben bei, denen man unter gewissen Umständen sein Passwort entnehmen konnte. Was war damals für ein Gekeife! Auch die Abfrage eines Wortes aus dem Handbuch stürzte meine Mitmenschen in schiere Verzweiflung, weil es unzumutbar umständlich wäre und Handbücher ja ständig zu verschwinden pflegten. Ich hatte damals die Theorie von einem Riss im Raum-Zeit-Kontinuum, der dafür verantwortlich sein musste, dass ständig Codescheiben und Handbücher in eine unbekannte Dimension gesaugt wurden. Ein paar Jahre später wird aber genau diese Zeit als die gute, alte tituliert, in der alles viel besser und einfacher war. Als die Industrie anfing, ihre Produkte mittels eines Steam-Accounts zu sichern – was war das für ein Zähneknirschen und Wehklagen allenthalben. Inzwischen hat man sich offenbar auch damit abgefunden und ein anderer Kopierschutz ist die Inkarnation des Leibhaftigen. Aber nicht nur bei unserem liebsten Hobby jammern wir. Wir lassen keine Gelegenheit aus! Kaum scheint bei uns mal länger als fünf Stunden am Stück die Sonne, ist es schon wieder in aller Munde, das Gestöhne über den Klimawandel, und es wird der Untergang des Abendlandes heraufbeschworen. Wird es dann aber ein Winter wie dieser Winter, wo es so kalt war, dass ich beim allmorgendlichen Begrüßungskuss an der Motorhaube festgefroren bin, schalmeit mir aus allen Richtungen das Gestöhne über den kältesten Winter seit 100 Jahren entgegen. Als einziger Ausweg erscheint uns in solch einer Situation das, was ich gerne „Synchronreisen“ nenne. Wenn möglich in der gleichen Woche, aber doch zumindest im selben Monat, zieht es eine Unzahl von Mitbürgern, Lemmingen gleich, in sonnige Gefilde. Natürlich sind die Reiseveranstalter nicht blöd und nutzen diesen Notstand zwecks profitorientierter Preisgestaltung. Prima! Denn schon haben wir einen weiteren Grund zum Schelten in Verbund mit ewig langen Jammerarien. Sehr beliebt ist auch das Wehklagen über alle anderen hohen Preise, wobei stets schamhaft verschwiegen wird, dass man auch gerne für seinen – selbstverständlich unverzichtbaren – PKW eine Summe Geldes ausgab, wofür es vor nicht allzu langer Zeit noch ein kleines Eigenheim gegeben hätte. Und natürlich braucht man ein Navi für den täglichen Weg ins Büro, es ging ja früher auch nicht ohne. Schier unverständlich, wo all das schöne, schwer verdiente Geld geblieben ist. Und ich kann mir auch sehr lebhaft vorstellen, dass jetzt an dieser Stelle unzählige Leser die Stirn runzeln, weil diese Zeilen nicht ihren Geschmack treffen, und dann zumindest innerlich wieder ein bisschen jammern. Es wäre zwar wesentlich effektiver, mir mitzuteilen, wie ich diese Inhalte ändern könnte, um kein Missfallen zu erregen, aber das ist ja noch viel anstrengender als stilles Jammern. Gern geweint wird auch, wenn an dieser Stelle nur drei statt vier Seiten vorgefunden werden, aber aktives Mitmachen ist ausgeschlossen. Das finde ich unfair von euch. Immer soll ich alles alleine machen. Niemand kümmert sich darum, wie ich diese Seiten voll bekomme. Und das Wetter passt mir momentan auch nicht. Ich will mehr Sonnenschein. Herzlich willkommen in Kummerland.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Stilfrage

Hallo RR,

wieso hängt an deinem Auto am Rückspiegel ein schwarzer Kopf mit langen, schwarzen Haaren und der breiten Nase eines Affen?

Beste Grüße und frohes Schaffen: LP

Oh, wie schön. Wieder jemand, der sich „Rossis Welt“ anguckt. Langsam, aber sicher werden die Zuschauerzahlen zweistellig. Ich wundere mich aber immer wieder, was meine Leser – oder in diesem Fall wohl eher Zuschauer – so alles interessiert. Aber da hier niemand dumm sterben muss, antworte ich selbst auf solche Fragen. Bei besagtem Kopf handelt es sich um einen sogenannten Schrumpfkopf. Natürlich keinen echten, sondern einen aus Plastik. Dies erwähne ich vorsichtshalber, um abwegigen Spekulationen vorzubeugen. Bliebe noch die Frage nach dem Wieso und Warum. Da an 83 % aller Rückspiegel etwas baumelt, möchte ich da natürlich nicht abseits stehen. Duftbäume scheiden aus, weil ich keinen Opel fahren will. Da ich meinen PKW farbarm mag, sollte es natürlich etwas Schwarzes sein und wenn möglich auch nicht allzu alltäglich. Da liegt ein schwarzer Schrumpfkopf doch eigentlich nahe, oder? Zudem bewege ich den Wagen auch des Öfteren im Gelände, wo der Kopf dann noch eine wichtige Zusatzfunktion hat. Schaukelt er, befinde ich mich noch in normalem Gelände. Schaukelt er so stark, dass er ans Dach stößt, sollte ich dringend langsamer oder auf der Straße fahren. Steht er senkrecht nach vorne, bremse ich zu stark, und wenn er senkrecht nach hinten steht, verbraucht der Wagen zu viel Sprit. Die Stellung links oder rechts vom Rückspiegel zeigt mir an, dass die Böschung sehr vorsichtig zu befahren ist, und nasse Haare des Objekts künden von weit überschrittener Wattiefe.

Abschied

„Ich bin bei der nächsten Ausgabe wieder nur Zaungast.“

Hallo Rainer,

fast 30 Monate habe ich jetzt insgesamt für die PC Games Stühle platt gesessen. Bereits nach we-

ROSSIS RACHE AN HERR SCHUSTER

Rossi: Sehr geehrter Herr Schuster, vielen Dank für Ihr Lob und die zweifellos wohlmeinende Kritik zu „Rossis Welt“. Den Vorwurf der schlechten Synchronisation mag ich aber nicht so richtig gelten lassen. Wir pflegen diese Folgen gar nicht zu synchronisieren, was auch nicht zwingend nötig ist, da sich bisher alle aktiv Beteiligten in ihrer Muttersprache äußern konnten. Mir ist auch nicht ganz klar, was Sie diesbezüglich zu bemängeln haben. Sollte Ihnen etwas nicht lippensynchron erscheinen, kann ich Ihnen versichern, dass ich wirklich so spreche. Falls Sie sich auf die Sprechweise beziehen, möchte ich anmerken, dass bis auf den Kollegen Schlütter keiner von uns eine Ausbildung als Sprecher oder Schauspieler genossen hat. Ich denke auch, dass es nicht Sinn dieser Videos ist, uns von professionellen Sprechern synchronisieren zu lassen. Da leider auch Sie sich gewisse Andeutungen bezüglich meiner Optik nicht verkneifen konnten, möchte ich noch anmerken, dass ich immerhin über die Figur eines berühmten Filmstars verfüge, was nicht jeder von sich behaupten kann. Und spätestens nach seinem dritten Film kann man Shrek sehr wohl als Star bezeichnen!

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht noch aus.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

nigen Tagen konnte ich das größte Rätsel meines bisherigen Lebens, nämlich das um deine Existenz, klären. Gut ein Jahr lang habe ich mein Sitzfleisch nun auf einem größeren Stuhl platziert und mehr Leute durch die Gegend gescheucht. Unter anderem dich – fantastisch! Und seit ein paar Ausgaben auch auf DVD, nein, wie schön! Doch bevor wir die ultimative „Rossis Welt"-Kollektion im edlen Schuber rausgeben, bin ich bei der nächsten Ausgabe wieder nur Zaungast. Immerhin kann ich nun mein gesammeltes Insider-Wissen (nebst vielen pikanten Fotografien!) über dich gegen teures Geld verkaufen. In diesem Sinne: eine schöne Zeit wünscht:

Burtchen

Ich bin richtig gerührt, von dir noch einen ganz persönlichen Abschiedsbrief erhalten zu haben. So kurz warst du nur bei uns? Es ist mir viel länger vorgekommen, zumal sich auch eine gewisse Vertrautheit bei uns eingeschlichen hat. Ich hoffe, dass das jetzt noch hetero klingt! Ich kann dir versichern, dass mir kein Gegner lieber war als du. Die angedeutete Drohung mit den Fotos würdest du bestimmt nicht in die Tat umsetzen, zumal ja auch ich mit Insiderwissen aufwarten kann (die Szene mit Burtchens Büro in der zweiten Folge von „Rossis Welt" war NICHT gestellt!). Apropos teures Geld: Darf ich das kleine, schwarze Adressbuch, das du vergessen hast mitzunehmen, versteigern? Du wirst mir jedenfalls immer der liebste aller Zaungäste sein und ich hoffe, dass du dich nicht darauf beschränken wirst. Lass mal wieder von dir hören/lesen/sehen.

Spielspaß

„Ich habe beide Spiele nicht gespielt."

Sehr geehrte Redaktion,

ich habe den Test zu S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky gelesen und auch zufällig den von Lego Batman. WIE kann Lego Batman eine höhere Bewertung als S.T.A.L.K.E.R. bekommen? Mag sein, dass Lego Batman unterhaltsamer ist, aber das ist eine ganz andere Klasse. Wenn 1.000 Menschen beide Spiele spielen würden, wär S.T.A.L.K.E.R. klar besser. Ich habe beide Spiele nicht gespielt und kann es daher schlecht beurteilen, trotzdem sollten Sie Ihr Bewertungssystem überarbeiten.

MfG: Moray Busch

Irgendwie kann ich jetzt nicht nachvollziehen, was Sie uns mit Ihrer E-Mail sagen wollten. Sie haben es zudem doch auch selbst ganz klar erkannt: **Lego Batman** ist nun mal ausgesprochen unterhaltsam und kurzweilig. Daran würde sich auch nichts ändern, wenn es 1.000 Leute spielten. Ganz klar gibt es erhebliche Unterschiede zwischen den Spielen und **S.T.A.L.K.E.R.** wirkt auch vielleicht „erwachsener", was man jedoch keinesfalls mit Spielspaß verwechseln sollte! Wie sollten wir denn Ihrer Meinung nach unser Bewertungssystem überarbeiten? Kreative Vorschläge werden gerne angenommen – und das natürlich nicht nur von Ihnen.

Master

„Ich denke, es müsste ‚Muster' heißen."

Hallo RR,

Ich muss Ihnen auf jeden Fall erst mal ein wunderbares Lob aussprechen für die PC Games, explizit die Rumpelkammer! Jedes Monatsende freue ich mich schon, die PC Games innerhalb von Stunden zu verschlingen. Falls es gegen die Rumpelkammer-Regeln wäre, den FdM der letzten Zeitschrift „nachzureichen", obwohl er in der darauffolgenden fehlte, kann ich ebenfalls einen Fehler in der Ausgabe 02/2008 anmerken. Er befindet sich direkt auf Seite 18 links unten bei „Wissenswertes", denn dort steht geschrieben: „…Bundesliga Manager 97 angeblich ein falsches zum Presswerk geschicktes Master verantwortlich …" ich denke, es müsste „Muster" heißen, wobei „Muster" hier im Sinne von „Musterbeispiel" steht. Ebenfalls muss ich mal fragen, woher die Gewinner des „Wer bin ich?"-Gewinnspiels eigentlich immer die Lösung wissen, denn durch Raten allein kann das doch nicht gehen, nehme ich an, es sei denn, nur Verwandte der gezeigten Personen und Mitarbeiter von PC Games nehmen am genannten Gewinnspiel teil. Ich persönlich rate einfach mal, die Frau auf dem Bild ist bestimmt Jasmin Sen, eine Mitarbeiterin der „Audio and Video Production" der PC Games, falls nicht, entschuldige ich mich selbstverständlich ausdrücklich. Adresse, im Falle irgendeines Gewinns: auf Anfrage

Mit freundlichen Grüßen
Robert aus Halle/S.

Ganz abgesehen davon, dass es den FdM seit geraumer Zeit eigentlich nicht mehr gibt, muss ich Ihnen leider mitteilen, dass Sie sich im Irrtum befinden. Besagter Datenträger war tatsächlich ein Master und keineswegs ein Muster. Bei einem Master handelt es sich um die Kopiervorlage, nach der in einem Presswerk die Verkaufsversionen von CDs und DVDs gefertigt werden. Dass beim Gewinnspiel nur Verwandte der gezeigten Personen teilnehmen, halte ich

Rossis Rechenstunde

(Mit mir könnt ihr rechnen!)

Heute: **Seltsame Zahlen im Jahresrückblick**

5) **80.000**: Im Dezember 2008 wurde das 80.000. Exemplar von **Far Cry 2** in Deutschland verkauft und das Spiel zieht somit mit der Auflage des **Wochenanzeigers** für Roth, Schwabach und Hilpoltstein gleich.

4) **100.000**: Mehr als 100.000 Stück des Spiels **Grand Theft Auto 4** konnten bei uns im Jahr 2008 abgesetzt werden. Das sind wenige Exemplare mehr, als im gleichen Zeitraum Kinderbetten hierzulande verkauft wurden.

3) **1,2** Millionen: Amazon Deutschland konnte im Dezember 2008 einen Rekord vermelden: 1,2 Millionen Bestellungen gingen an nur einem Tag ein. Hört sich nach sehr viel an, relativiert sich aber, wenn man bedenkt, dass sich im Jahr 2008 der Absatz an PCs um genau diese Stückzahl erhöht hat (im Vergleich zum Vorjahr).

2) **5,6** Millionen: Der nächste Rekord bei Amazon. Am Spitzentag des Jahres 2008 wurden stolze 5,6 Millionen Bestellungen abgewickelt. Da wundert es nicht, dass auch genau 5,6 Millionen Serviceroboter 2008 weltweit im Einsatz waren.

1) **185** Millionen: Noch einmal zu Amazon, wo man sich dazu gratulierte, 2008 unglaubliche 185 Millionen Artikel weltweit nur im Dezember verkauft zu haben. Da dies sehr trockene Zahlen sind, leerten die Schweizer 2008 die ebenso unglaubliche Anzahl von 185 Millionen Getränkedosen.

Kausalitäten bedürfen noch weiterer Forschung.

für ausgeschlossen. Hier wird erfahrungsgemäß wirklich nur geraten. Die meisten Einsendungen sind nämlich so was von falsch oder haarsträubend, dass Insiderwissen ausgeschlossen werden kann. Sie hingegen nannten Name und Funktion der Kollegin aus dem letzten Heft derartig präzise, wie es mir bisher noch nicht untergekommen ist und zu allerlei Mutmaßungen Anlass gibt. Mir war neu, dass Jasmin einen Bruder in Halle hat. Aber wie auch immer, der Preis ist Ihnen sicher, wenn Sie mir noch Ihre Anschrift mitteilen. Jemanden irrtümlich für einen Mitarbeiter unserer DVD-Abteilung zu halten, wäre übrigens keineswegs ehrenrührig und muss nicht entschuldigt werden.

Quiz

„Ich will endlich auch einmal mein Glück versuchen."

Hallo Rainer,

ich will endlich auch einmal mein Glück versuchen. Ich vermute, dass es sich bei der Dame aus dem Quiz der letzten Ausgabe um die Kollegin aus der Werbung handelt. Wenn ich richtig geraten habe, kannst du die Wagenladung mit den Preisen gerne an meine Adresse schicken.

Lenzo

Leider falsch getippt. Was mich beim Quiz doch sehr wundert, ist, dass sich so wenige die Mühe machen und auch aktiv daran teilnehmen. Einzige Ausnahme war, als ich mir eigentlich einen Scherz erlauben wollte und statt eines Kollegen das Foto von Burtchens Katze veröffentlichte. Mein Postfach war plötzlich voll mit Vermutungen und Spekulationen, wobei einige sich jedoch auch auf meinen Geisteszustand bezogen. Egal! Hauptsache, Unmengen an Post. Offenbar findet ihr da draußen Tiere interessanter als Menschen jedweden Geschlechts – sehr erstaunlich. Ich wäre aber ein Narr, würde ich den heilsamen Effekt von Haustieren nicht ausnutzen. Ich ändere hiermit mit sofortiger Wirkung die Regeln. Von nun an kann (kann – nicht muss!) dort statt eines Kollegen auch ein Haustier auftauchen, dessen Besitzer die gesuchte Lösung ist. Und weil ich gerade dabei bin, ziert heute auch kein Foto eines Kollegen das Quiz, sondern wieder ein Tierfoto. Den Unterschied werden die meisten von euch hoffentlich sofort erkannt haben. Um fair zu sein, muss ich jedoch hinzufügen, dass es sich hierbei um ein „Babyfoto" handelt und das Objekt zwischenzeitlich zwei Jahre älter ist. Also? Wessen Tier ist das hier?

Emanzipation

„Ich sehe mich nun zum ersten Mal schon fast verpflichtet, etwas aufzuklären."

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

nach Jahren des treuen Lesens Ihrer Rumpelkammer sehe ich mich nun zum ersten Mal schon fast verpflichtet, etwas aufzuklären bzw. Ihnen (und ggf. den Lesern) die Misere von „weiblichen Spielern" vor Augen zu führen. Zuerst möchte ich Sie beruhigen – zumindest aus meiner Sicht liegt die geringe Beteiligung von uns Frauen an Ihrer Rubrik nicht daran, dass sie uninteressant wäre. Im Gegenteil, für mich ist sie das Juwel der Zeitschrift. Wohl eher liegt es an der Nicht-Akzeptanz von gestandenen, intelligenten und denkenden Frauen in dieser Szene. Auch meine Geschlechtsgenossinnen tragen dazu bei. Beispielsweise die, die ihre Partnersuche in Onlinespiele verlagern oder dort wild kichernd voraussetzen, als Bewegungslegastheniker stets eine beliebte Mitspielerin zu sein, auch bekannt als „Tittenbonus". Wenn sie dann noch laszive Bilder von sich publizieren, ist ihnen der nächste Loot garantiert. Auch unter Zockern wird unsere Emanzipation erst fortschreiten, wenn es nichts Besonderes mehr ist, dass wir Frauen sind. Und wenn wir nicht mehr darauf bestehen, besonders behandelt zu werden, weil wir Frauen sind. Herr Rosshirt, ich schätze Ihre Rubrik, gefüllt mit bissigem Humor, seit Jahren sehr und würde mich freuen, wenn Sie meiner Meinung auf Ihren Seiten ein Forum bieten würden.

Liebe Grüße, Julia Herrmann

Vielen Dank für Ihr Lob und die erklärenden Worte. Aber leider muss ich gestehen, dass mir nach der Lektüre noch weniger klar war als vorher. Ich bin halt auch nur ein Mann – bitte üben Sie Nachsicht. Ihre Zeilen waren goldrichtig und sprachen mir aus der Seele. Allerdings stürzen sie uns Männer damit auch in einen echten Gewissenskonflikt! Wie sollen wir denn nun auf Frauen reagieren? Spontan würde ich antworten: ganz normal eben. Aber wie Sie selbst ausgeführt haben, begeben sich Frauen auch aus eigenen Antrieb in eine Sonderstellung (zum Glück nicht alle!). Und mein Dilemma ist leider auch in keiner Weise gelöst. Okay – auch Frauen lesen meine Seiten. Das beruhigt mich. Aber ich kann die Zuschriften von euch problemlos zählen, auch wenn ich keine Sandalen anha-

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?

Vormonat: Robert aus Halle hat beim letzten Mal richtig geraten und gewinnt den Preis.

Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Dass Katzen einen guten Geschmack haben, beweist uns Wolfgang Brandl.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.

be. In mir keimt jetzt der fürchterliche Verdacht, dass ich selbst daran schuld bin, weil ich weibliche Wesen hier immer besonders freundlich und rücksichtsvoll behandle und somit ja quasi auch in eine Sonderrolle dränge. Ich bitte hiermit um diesbezügliche Aufklärung und beantrage einen dringend nötigen Urlaub.

Rossis Welt

„Wie schaffen Sie es nur, so grazil daherzukommen?"

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

soeben sah ich Ihren Videobeitrag, der wieder sehr delikat ausgefallen ist. Meine Glückwünsche! Wie schaffen Sie es nur, immer wieder so grazil daherzukommen? Glücklicherweise besitze ich ja nun einen hochauflösenden Breitbildmonitor, wodurch es mir möglich war, Sie in ganzer Pracht zu bewundern. Dies bringt mich nun zu dem eigentlichen Anliegen meines Schreibens. Mein Augenmaß verriet mir, dass Sie, lieber Herr Rosshirt, verdächtig ähnliche Züge wie ein Mann haben, von dem mir meine Eltern vor Jahren erzählt haben, dass er gar nicht existieren würde. Mir würden so viele Fragen auf der Seele brennen, die ich Ihnen in diesem Falle gern stellen würde. Wie viel Schnaps braucht es, bis Ihr Haustier die rote Nase bekommt? Saufen Sie dann mit? Wie sind Sie nur auf die Farbe Rot gekommen? Ich verlange nunmehr, dass Sie Stellung zu Ihrer wahren Identität nehmen und sich bekennen. Von Ihrem Hungerlohn in der Redaktion könnten Sie eh nicht überleben. Sie müssen ein Zweitleben haben! Und im Zuge dessen wünsche ich mir, von Ihnen auch angemessen gut beschenkt zu werden. Meine Wunschliste sollte Ihnen sicher einer Ihrer Zwerge vorlegen können.

Mit freundlichen Grüßen: Gregor S.

Breitbildmonitor? Was wollen Sie mir damit sagen? Ich bin nicht wirklich breit – alle anderen sind zu schmal! Und ich pflege mich niemals in Rot zu kleiden – beruflich schon gleich gar nicht. Ich besitze kein Haustier mit roter Nase und trinke selbst seit vielen Jahren keinen Alkohol mehr. Ein Zweitleben habe ich allerdings. Man nennt so etwas Privatleben und jeder sollte eines haben. Insofern habe ich Sie doch bereits beschenkt. Mit Wissen! Bisher hatte ich niemanden, der mir was auch immer vorlegt. Aber Sie können sich gerne einmal als Zwerg bei mir bewerben.

Stellungsfrage

Guten Tag!

Ich trage mich mit dem Gedanken herum, mich bei Ihnen auf eine Stelle zu bewerben, und deshalb würde es mich sehr interresieren, ob Sie noch offene Stellen haben.

Mit freundlichen Grüßen: Philipp

Ich hab jetzt zwar nicht so ganz verstanden, warum Sie einen Gedanken herumtragen – lassen Sie ihn doch einfach liegen! –, will Ihnen aber dennoch antworten. In der Tat gibt es hier offene Stellen, vor allem auf der Zufahrt zum Parkplatz. Wenn Sie sich dieser annehmen könnten, wäre ich Ihnen sehr verbunden. Aber Sie fragten ja nach meinen offenen Stellen. Ich stamme aus Bayern und da sind wir diesbezüglich ausgesprochen „g'schamig". Meine offenen Stellen gehen Sie gar nichts an!

Catclient

„Wen soll ich zuerst kraulen?"

Sehr geehrter Rossi,

nach der Ausgabe 01 traue ich mich, dir zu sagen, dass du mein absolutes Sexsymbol bist. Wird nun schwer abzuwägen, wen ich zuerst kraulen soll: deinen haarigen Kollegen oder Dich? Ich hoffe nur, dass Dein Kollege CATCLIENT dich oder deine Maus in Ruhe arbeiten lässt, bevor das Whiskas alle ist, oder du ihn mit deiner Maus ganz wuschig gemacht hast ;-)

Viele liebe Grüße … deine Daniela

Mir wurde schon viel vorgeworfen, aber noch nie, dass ich ein Sexsymbol wäre. Bei dem „Kollegen" handelte es sich eigentlich um eine „Kollegin", der meine Maus gänzlich egal war. Ehe es jetzt zu peinlich wird, lass ich es damit bewenden.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(G) Gadget, Das

Eigentlich ursprünglich die Bezeichnung für eine technische Spielerei. Inzwischen jedoch eine Produktgruppe, die vielleicht die höchsten Umsatzzuwächse erzielt. Gadgets braucht kein Mensch, aber jeder will sie haben und nutzt auch welche. Besonders beliebt beim Kunden sind Produkte, welche verschiedene Gadgets miteinander kombinieren, wie der USB-Hub mit eingebauter Wetterstation, Taschenlampe mit integriertem Radio oder Navis mit Youtube-Zugang. Wenn sich eine Unzahl solcher Gadgets in einem Gerät vereinen, spricht man hingegen vom iPhone.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Wassermaus

Ist die ganz dicht?

Die Maus am Computer ist ein alltäglicher Massenartikel und in den unterschiedlichsten Formen und Variationen zu kaufen. Manche von diesen Eingabegeräten haben zusätzliche, mehr oder weniger nützliche Funktionen. Eine wasserdichte Maus dürfte allerdings (vollkommen zu Recht) bisher einmalig sein. Auf der Suche nach dem tieferen Sinn will mir nichts so recht einfallen, außer natürlich der Betrieb unter Wasser und die Nutzung trotz extrem stark schwitzender Hände.

http://www.usbgeek.com/prod_detail.php?prod_id=0970

Vor 10 Jahren

Februar 1999

TEST DES MONATS

Sid Meier's Alpha Centauri

Krieg, Armut, Hungersnöte: Das sind die Hauptgründe für den Untergang unseres Planeten. Zum Glück kann die UN vor der Selbstzerstörung von Mutter Erde noch den Sternenkreuzer „Unity" ins All schicken. Aufgrund einiger widriger Umstände erreichen letztlich sieben Koloniekapseln per Notlandung einen erdähnlichen Planeten im Alpha-Centauri-System. Aus diesen Rettungskapseln entwickeln sich sieben Fraktionen, von denen Sie eine auswählen und Runde um Runde zum Sieg führen. Der Spielablauf ähnelt dabei stark der Rundenstrategie-Institution **Civilization**, die ebenfalls aus der Feder von Sid Meier stammt. **Alpha Centauri** ist aber mehr als nur ein **Civ**-Klon und obschon es nie den Erfolg des großen Bruders erreichen konnte, erfreute es sich bei vielen Spielern großer Beliebtheit.

Der Fokus auf Forschung und Entwicklung prägte den Titel, wobei eine vorbildliche Hilfefunktion die Flut wissenschaftlicher Begriffe erläuterte. Angesichts solcher (Wort-)Ungetüme wie „Fungizidale Fusionsformierer" musste also niemand verzweifeln, der Spieler konnte sich ganz dem rundenweisen Machtausbau und der Diplomatie widmen. Die Wahl der Partei beeinflusste den Spielstil dabei stark, die hervorragende KI sorgte für spannende Situationen. Da die Rechte an **Alpha Centauri** derzeit bei EA liegen, ist ein Remake leider unwahrscheinlich. Sid Meier segelt mit Firaxis nämlich unter der Flagge von Take 2. ❑

WAS WURDE EIGENTLICH AUS

Softgold?

Die Softgold Computerspiele GmbH wurde 1986 in Kaarst, nahe Düsseldorf, als Tochtergesellschaft der Firma Rushware gegründet. Es dauerte nicht lange, bis sich das Unternehmen in die Spitze der europäischen Publisher vorgearbeitet hatte und zu den größten Spielevertreibern auf dem alten Kontinent zählte. Das Portfolio glänzte vor allem durch legendäre LucasArts-Klassiker und Spieleperlen aus dem Sortiment von SSI, wie besipielsweise **Eye of the Beholder**. Der große Clou gelang schließlich mit der Übernahme von Rainbow Arts (**Turrican**, **Great Giana Sisters**).

Da man als Publisher auch für die Lokalisierung der vertriebenen Produkte verantwortlich war, ist es vor allem Softgold zu verdanken, dass der großartige Humor von **Maniac Mansion**, **Monkey Island** oder **Grim Fandango** so gut in die deutschen Fassungen hinübergerettet wurde. Ob Manny Cavaleras' markanter Akzent oder Guybrush Threepwoods schüchternes Timbre, Softgold stand für hervorragende Übersetzungen mit toller Synchronisation. 1999 wurde das Unternehmen schließlich von THQ aufgekauft und in die Reihen des Publishers eingegliedert. ❑

OUTCAST

Zu Unrecht verschollen

Manchmal erscheinen Titel, die sind technisch auf höchstem Niveau, liebevoll gestaltet, spielerisch überzeugend, ja sogar innovativ. Und dann kauft sie keiner! Das Action-Adventure **Outcast** wurde Opfer dieses tragischen Phänomens. Als wir vor zehn Jahren unseren Vorschauartikel schrieben, ahnte noch niemand etwas von dem traurigen Flop, denn **Outcast** war technisch und spielerisch seiner Zeit voraus: Den starken Soundtrack spielte das Moskauer Sinfonieorchester ein, die Grafik bot beeindruckende Weitsicht ohne aufpoppende Objekte und Nebelschleier.

Da die Engine auf Voxelgrafik (dreidimensionale Pixel; wird heute noch als Ergänzung zur Polygongrafik genutzt) setzte, wurde nicht mal ein 3D-Beschleuniger benötigt. Dies resultierte allerdings in gewaltigem Hardware-Hunger, der dem Titel vermutlich zum Verhängnis wurde. Weitere Gründe für das Ausbleiben des verdienten Erfolges könnten das abgedrehte Setting und der ungewöhnliche Mix verschiedener Genres gewesen sein. **Outcast** verband seine packenden Feuergefechte nämlich mit vielen Rätseleinlagen sowie rollenspielartiger Interaktion mit der Umwelt und deren Bewohnern.

Genauso beeindruckend wie Technik, Gameplay und Atmosphäre war die selbst nach heutigen Maßstäben herausragende KI: Lebewesen besaßen dank der GAIA-Technologie nicht nur eigene Verhaltensmuster und Tagesabläufe, sondern reagierten darüber hinaus auf Handlungen und Verhaltensweisen des Spielers. Die Kämpfe profitierten ebenfalls vom Intelligenzplus: Gegner versuchten, Sie zu umzingeln oder Ihnen den Weg abzuschneiden. ❑

HARDWARE-TRENDS

Joysticks

„Die neuesten Controller im Test" – wenn man so etwas anno 1999 las, dachte man nur bedingt an Gamepads. Der Joystick war noch Chef im Peripherie-Laden und praktisch jeder wahre Zocker besaß einen. Zusammen mit Weltraumballereien und Flugsimulationen ist er inzwischen beinahe komplett von der Bildfläche verschwunden. Schade, doch wir werden den „Freudenstab" weiterhin ehren und in bester Erinnerung behalten!

DIE TOP-5-TESTS

1. Alpha Centauri | Firaxis/EA
Ein **Civilization** im SciFi-Gewand – und die neuen Kleider passten perfekt.

2. Links LS 99 | Access
Die **Links LS**-Reihe war Jahr für Jahr die beste Golfsimulation für den PC.

3. Rückkehr nach Krondor | Sierra
Starker **Baldur's Gate**-Konkurrent in Raymond Feists Fantasy-Universum.

4. Kurt | Heart-Line
Blöder Name, gute Manager-Simulation: **Kurt** rüttelte am **Anstoß 2**-Thron.

5. SimCity 3000 | Maxis
Nur ein Aufguss des Vorgängers, aber für **SimCity**-Fans dennoch Pflichtkauf.

STRATEGIE

C&C Tiberian Sun

Nach unzähligen Verschiebungen war es so weit: **Operation Tiberian Sun** sollte im März veröffentlicht werden und PC Games konnte den Strategie-Hoffnungsträger anspielen. Der erste Eindruck war großartig, alles schien toller und besser zu werden. Als der Titel dann erschien (wohlgemerkt im August), machte sich jedoch Ernüchterung breit: Screenshots waren vom Entwickler geschönt worden, der Multiplayer-Modus litt unter dem grausamen Balancing. Immerhin: Der Einzelspielermodus überzeugte.

MEISTERWERKE

Monkey Island 2

AUF DVD
• Video zum Spiel

EL HEINI

Wie sich Redakteurskollege Heinrich Lenhardt in den Abspann von Monkey Island 2 schmuggelte – und was er heute davon hält.

SPASSMACHER | Kollege Heinrich Lenhardt sorgte für Witz im Spiel.

Wer den Abspann von Monkey Island 2 sehr genau verfolgt, erblickt dort den Namen Heinrich Lenhardt. Zwischen Danksagungen an Tontechniker und Grafik-Designer steht dort wörtlich: „Beratung bei blöden Witzen: Heinrich (El Heini) Lenhardt." Was war passiert? Der Chefredakteur unserer beiden Schwestermagazine buffed und buffed.de hatte damals einem LucasArts-Mitarbeiter geholfen, die Witze des Adventure-Meisterwerks sinn- und humorwahrend ins Deutsche zu übersetzen. Wer sich heute also bei Guybrushs Pointen schlapplacht, kann getrost „unserem" Heinrich danken.

Und was hält Heinrich Lenhardt heute selbst davon? „Dass ich da überhaupt erwähnt wurde, war über Gebühr großzügig", verrät er. „Ich hatte nur bei ein paar Witz-Reimen ausgeholfen."

... UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?

„Zum Brüllen komisch!"

PC Games: Erinnerst du dich noch an Monkey Island 2? Wie kamst du damals zu dem Spiel?

Stefan Weiß: „Über Guybrush bin ich kurz nach meiner Studentenzeit gestolpert. Ich hatte mir einen tollen 286er-PC gekauft und verbrachte Nächte damit, King's Quest, Dune und Indy 3 durchzuspielen. Nachschub musste her, da kam das Piratenabenteuer gerade recht."

PC Games: Was fandest du besonders toll daran?

Stefan Weiß: „Klare Sache, den unglaublichen Humor, der in quasi jeder einzelnen Textzeile steckte. Dazu die abgedrehten Rätsel und der karibische Soundtrack – einfach ein perfektes Arrangement, das mich von Anfang bis Ende Spaß haben ließ, ohne Durchhänger. Klasse war auch, dass es einen extraschweren Modus mit noch verrückteren Lösungswegen gab."

PC Games: Und wenn du Monkey Island 2 mit heutigen Adventures vergleichst?

Stefan Weiß: „Technisch ist es natürlich völlig überholt, trotzdem schaffen es viele moderne Adventures nicht, das tolle Spielgefühl zu vermitteln, wie es dem Abenteuer mit Guybrush Threepwood mit Leichtigkeit gelingt. Auch das Rätseldesign aktueller Adventures ist mir entweder zu weichgespült oder gänzlich unlogisch, es fehlt die wahre Klasse, mit der LucasArts einst im Genre brillierte."

Nanu? Ein „Meisterwerke"-Artikel ohne Wertungskasten? Ja, denn diese Perle der Spielegeschichte kommt aus so grauer Vorzeit, dass unser traditionsreiches Magazin noch ein Kribbeln in den Redakteursfingern seiner Urväter war, als Monkey Island 2: LeChuck's Revenge erschien. Und doch gilt dieses Spiel heute noch als Messlatte für humoristische Adventures und wird selbst in aktuellen Tests noch als Vergleichspunkt herangezogen. Ein echter Klassiker!

In Monkey Island 2 spielen Sie einmal mehr Guybrush Threepwood, der im ersten Teil die Prüfung zum Berufspiraten geschafft und ganz nebenbei mithilfe einer Malzbierflasche den Geisterpiraten LeChuck erledigt hat. Nun sitzt Guybrush auf der Insel Scabb Island herum und erzählt abgehalfterten Augenklappenträgern Lügengeschichten über seinen Kampf mir LeChuck. Eigentlich will er aber den sagenhaften Schatz Big Whoop heben. Einmal vom trostlosen Eiland runter, geht es deshalb in Monkey Island 2 darum, vier Kartenteile zu finden, um den Weg zum Schatz zu ebnen. Tollpatschig, wie er ist, sorgt Guybrush während seiner Suche dafür, dass sein Geister-Widersacher aus der Verdammnis zurückgeholt wird. Nach unzähligen Rätseln und abgedrehten Episoden kommt es deshalb zum großen Showdown der beiden ungleichen Kontrahenten. Das fulminante Ende lässt Guybrushs Abenteuer noch einmal in einem ganz neuen Licht erstrahlen.

Neben einer außerordentlich gut erzählten Geschichte bietet Monkey Island 2 abgedrehte Rätsel der Marke „Benutze Hund mit Papierhaufen" und jede Menge Anspielungen auf frühere LucasArts-Adventures sowie andere Spiele und Filme. Und: Wo heutige Abenteuerspiele trotz Komfortfunktionen an zu langen Laufwegen scheitern, gerät Monkey Island 2 nie zur stumpfen Klickorgie. ❑

UNGERECHTIGKEIT

Warum LucasArts hier jeden Monat stehen könnte

Der Name von George Lucas' Spieleschmiede geistert heute wie ein guter Geist aus alten Tagen durch die Spieleredaktionen. Und das mit Recht!

Unzählige Klassiker der Adventure-Geschichte gehen auf das Konto von LucasArts (vormals Lucasfilm Games). Ob Maniac Mansion, Indiana Jones und der letzte Kreuzzug oder Grim Fandango – quasi alle Titel dieses Studios könnten hier als Klassiker auftauchen. Und zwei hatten sogar schon die Ehre: The Dig (PC Games 10/07) und Day of the Tentacle (PC Games 11/07) wurden auf diesen Seiten bereits gebührend gefeiert. Denn diese Spiele sprühten vor Ideenreichtum, Humor und dem, was man heute als „Style" bezeichnen würde. Irgendwann im neuen Jahrtausend aber entschied sich LucasArts, künftig den Schwerpunkt seiner Entwicklung auf Spiele zur Marke Star Wars zu verlegen. Eine Adventure-Ära ging damit zu Ende. Wer weiß: Vielleicht müssen nur genug LucasArts-Adventures auf diesen Seiten auftauchen, bis die goldene Zeit wiederkommt.

NOSTALGIE

Wie Sie Monkey Island 2 heute noch spielen

Viele Meisterwerke der Spielegeschichte sind für immer verloren, weil heutige Rechner die alten Schmuckstücke nicht mehr abspielen. Anders bei LucasArts-Adventures.

Denn die riesige Fangemeinde hat dafür gesorgt, dass die Abenteuerspiele auch Jahrzehnte nach ihrem Erscheinen noch spielbar sind. Mit dem kleinen Programm ScummVM (www.scummvm.org) simulieren Sie selbst auf den neuesten High-End-Maschinen noch Verhältnisse wie anno dazumal: einfach herunterladen, das jeweilige Adventure in die ScummVM-Liste aufnehmen und starten. Auch das Speichern und Laden von Spielständen ist damit kein Problem.

Und wer danach Lust auf mehr hat: Nach jahrelangem Warten erschien 1997 der dritte Teil namens Der Fluch von Monkey Island und 2001 dann Flucht von Monkey Island, der vierte und bislang letzte Teil der Serie. Beide erhielten Wertungen im hohen 80er-Bereich, konnten aber nicht ganz an die alte Glorie der ersten beiden Adventures anschließen.

Ab-16-DVD:

Seite 1:

Vollversionen
The Fall: Last Days of Gaia Reloaded
Die Gilde 2: Seeräuber der Hanse (Add-on)[1]

Demo
Memento Mori

Tools
VLC Player
WinRar

Seite 2:

Videos
Burnout Paradise: The Ultimate Box
Defence Grid: The Awakening
Divinity 2: Ego Draconis
Dragon Age: Origins
F.E.A.R. 2: Project Origin
Fuel
Meisterwerke: Monkey Island 2: LeChuck's Revenge
Mirror's Edge
PC Games wählt: Die beste Musik aus PC-Spielen
Rise of the Argonauts
Rossis Welt
Silent Hill: Homecoming

Mods & Maps
Call of Duty 4: Modern Warfare
- Homefront Cells
- Homefront Downtown
Civilization 4
- Fall from Heaven 2030
Crysis
- Crybusters-Mission v1.1.0
Fallout 3
- G.E.C.K. – Garden of Eden Creation Kit
Far Cry 2
- Far Cry 2 LAN-Map-Pack
Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Mona The Assassin
Need for Speed Undercover
- NFSUC_HD_PATCH
Spore
- Carrymore
- Improved Complexity
- Improved Interstellardrive
- More T3 Planets
- Very Hard Difficulty

Bugfixes
Gothic 3: Götterdämmerung v1.07 (d)
Sacred 2: Fallen Angel v2.34 von v2.31 (d)
The Witcher: Enhanced Edition v2.3 (int)

[1] kein Online-Multiplayer möglich

Ab-18-DVD:

Seite 1:

Vollversionen
The Fall: Last Days of Gaia Reloaded
Die Gilde 2: Seeräuber der Hanse (Add-on)[1]

Demo
Memento Mori

Tools
VLC Player
WinRar

Seite 2:

Videos
Burnout Paradise: The Ultimate Box
Defence Grid: The Awakening
Divinity 2: Ego Draconis
Dragon Age: Origins
F.E.A.R. 2: Project Origin
Fuel
Meisterwerke: Monkey Island 2: LeChuck's Revenge
Mirror's Edge
PC Games wählt: Die beste Musik aus PC-Spielen
Rise of the Argonauts
Rossis Welt
Silent Hill: Homecoming

Mods & Maps
Call of Duty 4: Modern Warfare
- Homefront Cells
- Homefront Downtown
Civilization 4
- Fall from Heaven 2030
Crysis
- Crybusters-Mission v1.1.0
Fallout 3
- G.E.C.K. – Garden of Eden Creation Kit
Far Cry 2
- Far Cry 2 LAN-Map-Pack
Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Mona The Assassin
Need for Speed Undercover
- NFSUC_HD_PATCH
Spore
- Carrymore
- Improved Complexity
- Improved Interstellardrive
- More T3 Planets
- Very Hard Difficulty

Bugfixes
Gothic 3: Götterdämmerung v1.07 (d)
Sacred 2: Fallen Angel v2.34 von v2.31 (d)
The Witcher: Enhanced Edition v2.3 (int)

Vollversion: The Fall: Last Days of Gaia Reloaded

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 2 GHz
- 512 MB RAM
- 64 MB VGA
- 2,2 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 95/98/2000/Me/XP

Vollversion 2: Die Gilde 2: Die Seeräuber der Hanse (Add-on)[1]

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1,8 GHz
- 512 MB RAM
- 128 MB VGA
- 3 GB freier Festplattenspeicher
- Windows XP

Top-Video: F.E.A.R. 2: Project Origin

F.E.A.R. steht für knallharte Feuergefechte mit Grusel-Elementen. Wie gut der Nachfolger, F.E.A.R. 2: Project Origin, abschneidet, verrät unser Test-Video.

PC Games – Wissen, was gespielt wird

PC Games 03/09

Vollversion: The Fall: Last Days of Gaia Reloaded

DVD – Computec Media

PC Games – Wissen, was gespielt wird

03/09
pcgames.de

Mirror's Edge
Test des Action-Spektakels ab Seite 100!

DVD
VOLLVERSION
THE FALL
Stark erweiterte Reloaded-Version des epischen 3D-Endzeit-Rollenspiels!
Die Gilde 2: Seeräuber der Hanse
Umfangreiches Add-on
Stundenlanger Spielspaß:
- Max-Payne 2 Mona-Mod
- Call of Duty 4 Solo-Karten
- Crysis-Mission "Crybusters"

World of Warcraft: 15 Add-ons, die jeder WoW-Spieler braucht!

Die allerersten Spielszenen als Video auf DVD!

DIVINITY 2

Hier kommt der schärfste Konkurrent von Gothic 4: Drachen-Modus, Witcher-Kampfsystem, Oblivion-Engine!

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

Frei ab 18: Der Schlaflose-Nächte-Shooter im Test!

BURNOUT PARADISE

Test: Das bessere Need for Speed Undercover?

USK 16 – Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG

03/09 | € 5,50

4 191278 205504 03

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

MEHR ALS 20 SEITEN HARDWARE
PHENOM 2 • GEFORCE GTX 295
Test: Die schnellsten Grafikkarten und AMD-Prozessoren

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.

DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!

CD-HÜLLE – SCHRITT 1 | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.

CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

UMTAUSCH-COUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: 03/09

☐ PC Games DVD

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

PC Games 03/09 Vollversion: The Fall: Last Days of Gaia Reloaded

Vollversion: The Fall: Last Days of Gaia Reloaded

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 2 GHz
- 512 MB VGA
- 64 MB RAM
- 2,2 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 95/98/2000/Me/XP/Vista

„Genre-Fans sollten unbedingt zuschlagen!" PC Games 10/06

PC Games 03/09 Vollversion: The Fall: Last Days of Gaia Reloaded

PC Games 03/09

Vollversionen:
- The Fall: Last Days of Gaia Reloaded
- Die Gilde 2: Die Seeräuber der Hanse (Add-On)(1)

Demo:
- Memento Mori

Top-Videos:
- Divinity 2: Ego Draconis
- Dragon Age: Origins
- F.E.A.R. 2: Project Origin
- Mirror's Edge
- PC Games wählt: Die beste Musik aus PC-Spielen
- Rossis Welt

Mods & Maps:
- Call of Duty 4: Modern Warfare
- Homefront Cells
- Homefront Downtown
- Crysis
- Crybusters-Mission v1.1.0
- Fallout 3
- G.E.C.K. – Garden of Eden Creation Kit

und vieles mehr!

(1) kein Online-Multiplayer möglich

PC Games – Wissen, was gespielt wird – 03/09 pcgames.de

Mirror's Edge Test des Action-Spektakels ab Seite 100!

DVD VOLLVERSION THE FALL
Stark erweiterte Reloaded-Version des epischen 3D-Endzeit-Rollenspiels!
Die Gilde 2: Seeräuber der Hanse – Umfangreiches Add-on
Stundenlanger Spielspaß:
- Max-Payne 2 Mona-Mod
- Call of Duty 4 Solo-Karten
- Crysis-Mission "Crybusters"

15 Add-ons, die jeder WoW-Spieler braucht!

Die allerersten Spielszenen als Video auf DVD!

DIVINITY 2
Hier kommt der schärfste Konkurrent von Gothic 4: Drachen-Modus, Witcher-Kampfsystem, Oblivion-Engine!

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN
Frei ab 18: Der Schlaflose-Nächte-Shooter im Test!

BURNOUT PARADISE
Test: Das bessere Need for Speed Undercover?

03/09 | € 5,50

MEHR ALS 20 SEITEN HARDWARE
PHENOM 2 • GEFORCE GTX 295
Test: Die schnellsten Grafikkarten und AMD-Prozessoren

LOS GEHTS!

HANDYGAMES FÜR KALTE TAGE !!!

Slideshow Winter 1 45185
Die blonde Schönheit zeigt sich nackt auf Deinem Handyscreen.

Bikini Balls 38749
Sexy Dessous, weicher Pelz vor dem Kamin... kann da jemand nein sagen?

Sexy Sneaker 38751
Game mit vielen Fallen, Gefahren, Hindernissen und sexy Girls.

Slideshow Winter 3 45179
Die schlanke Jenny friert für Dich, nur mit ihrem roten Schal bekleidet!

Sandrine-Dolly Buster 38388
Dolly Buster präsentiert sagenhafte Topmodelle mit erotischen Kurven!

Tantra 38629
Erfahre alle Tantra-Geheimnisse um Euer Sexleben zu erweitern!

3x Strip Poker 38748
Ist Dir schon heiss? Warte erst ab, bis Du 3 x Strip Poker gespielt hast.

Animagic 38621
Farbige Kugeln müssen sortiert werden. Belohnung sind sexxxxy Anime-Models.

Erotik Asian 38422
Lass Dich von wunderschönen asiatischen Girls verzaubern!

Prison 38754
Versuche als Mafiosi das Gefängnis zu verlassen. Tolles Adventure!

Petey & Jaydee 38750
Bewahre Petey's Ufo vor Schaden und steuere Jaydee über Hindernisse.

Move Me Nude 38720
Schiess dir die Ladys frei! Lekker nackte Ladys, erst aber schiessen!

Slideshow Dina 38755
Tausche die Diamanten bis du drei gleichfarbige hast. Super Logikspiel!

Fantastic Village 38691
Helfe Weltraumtouristen, ihr Raumschiff zu reparieren. Rette nebenbei die Welt.

Neutron-X 38718
Innovatives Puzzle, mit dem du kleine nukleare Explosion simulieren kannst!

Hockey Power 38412
Schnapp Dir den Puck und führe die Mannschaft zum Sieg und Pokal.

Rally Challenge 38617
Denke, fahre und gewinne wie ein Rally-Fahrer mit Deinem Subaru!

Casting Couch 38429
Hilf Wendy das Drehbuch zu finden und ein Star zu werden. Sexy Game!

XXL - Shooter 38753
Planeten werden von grausamen Aliens angegriffen. Du bist der Held.

Ultra Violence 38562
Shooter mit Nachtsimulation. Dein Nachtsichtgerät verrät alle Gegner!

Biorythmus 38756
Bist du zerstreut, ausgepowert und weißt nicht, warum? Teste Deinen Biorhythmus!

HANDYUHREN

86006 86004 86035 86036 86033

SENDE EINE SMS MIT:

Kein ABO — AMR + Bestellnummer an 87555*

CAA + Bestellnummer an 699**

Einmalige Bestellung — CAA + Bestellnummer an 0930-886666***

TELEFONISCHE BESTELLUNG: 0900-510 305 581 1,99€/Min.

*4,99€ incl. VF. Lst 12ct. zzgl. 12ct. D1 TPL. (***AU: Max 2€/Produkt, CH: 3Fr/Produkt). Mit der Bestellung erhälst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt. Sende STOP PGW + Bestellnr. zum Beenden des Abos, bei Werbung Stop sende WSTOP an 84343

SCHARFE VIDEOS

32293 32075 32301 32022 32049 32211 32037 32295 32310 32042 32300 32236 32040 32060

HOT HOT HOT HOT

NEU! SLIDE SHOW

Ursula Best. Nr. 38729

Paola Best. Nr. 38730

Koraljka Best. Nr. 38734

Weitere Slideshows kannst Du mit den Bestellnummern: 38733, 38732, 38731 und 38728 bestellen.

BESTELLEN EINFACH GEMACHT!

PGW + BESTELLNUMMER PER SMS AN: 87555**

1 SMS an 87555 — 2 PRODUKT DOWNLOAD — 3 SPASS

+ DAS ERSTE PRODUKT KOSTENLOS

+ 40% SPAREN IN UNSEREM SPARABO BEI JEDER WEITEREN LIEFERUNG

WWW.HANDYSPIEL.DE

FROSTFREIE SEXY LOGOS

45136 45061 43736 45180 43605 45133 43805 45177 43660 45143 45142 45059

EISKALTE HANDYLOGOS

45087 43775 43489 43770 45108 43924 45029 43923 43997 45014 42629 43502 43353 43387 43503 43946 43192 43799

Im nächsten Heft

❑ Test

Empire: Total War

Sie tauschen Schwerter gegen Musketen und erleben erstmals in der **Total War**-Reihe fette Seeschlachten. Creative Assemblys neues Strategiewerk erreicht endlich Teststatus.

❑ Test
Dawn of War 2 | Imperium und Chaos kämpfen um die Strategiekrone.

❑ Vorschau
Simon the Sorcerer 5 | Die neuen skurrilen Abenteuer des Zauberlehrlings!

❑ Vorschau
X-Men Origins: Wolverine | Wir besuchen die Entwickler vor Ort in den USA.

❑ Test
Codename Panzers – Cold War | Kehrt die Serie zurück in die Strategie-Referenzliste?

PC Games 04/09 erscheint am 25. Februar!

Vorab-Infos ab 23. Februar auf www.pcgames.de

PC Games – Wissen, was gespielt wird

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender)
Albrecht Hengstenberg, Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich (pf),
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Chef vom Dienst Stefan Weiß (sw)
Sonderprojekte Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Robert Horn (rh), Christian Schlütter (cs), Felix Schütz (fs), Sebastian Weber (web), Thomas Weiß (tw), Alexander Frank (af), Jürgen Krauß (jk), Michael Grill (mg), Udo Crnjak (uc)
Redaktion (Videos) Felix Helm, Dominik Schmitt
Redaktionsassistenz Kristina Haake
Trainees Peter Bathge (pb), Alexander Fleischmann (af), Sascha Lohmüller (sl), Frank Hansen (fh), Tobias Schmitz (ts), Johann Trasch (jt)
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Kasprzak, Christoph Peter Schuster
Textchefs Claudia Brose, Margit Koch-Weiß
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Heidi Schmidt, Birgit Bauer
Mods und Maps Andreas Bertits (ab), Marc Brehme (mb)
Layout Hansgeorg Hafner (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Hansgeorg Hafner
Audio + Video Production Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christine Alt, Bernd Boomgarden, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Christine Seifferth, Basak Uyan
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de

Redaktion Sebastian Thöing (st), Thomas Wilke (twi)
Freie Mitarbeiter Dennis Blumenthal, Frank Moers
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny, Sascha Pilling, Stefan Ziegler
Programmierung Marc Polatschek, Rene Giering, Tobias Hartlehnert, Alex Holtmann, Aykut Arik
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Rene Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Brigitta Asmus Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Anzeigenberatung Online InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel. +49 (6151) / 5002-100
Fax +49 (6151) / 5002-101
Mail info@interactivemedia.net
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008.

AWA ACTA — PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 78,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 86,10 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 90,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

Marquard Media
Deutschsprachige Titel: GAMES AKTUELL, GAMES AND MORE, SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAY 3, N-ZONE, X3, Wii-PLAYER, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO.